
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #238 | 3,50€
Play
manía
GRATIS
DOBLE PÓSTER
Assassin's Creed Odyssey
+ Spider-Man
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
SPIDER-MAN
COMPARATIVA
LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA
REPORTAJE
¡EL FIN DEL MUNDO SE ACERCA!
▪ The Last of Us Part II
▪ Fallout 76
▪ Dying Light 2
▪ Death Stranding
▪ The Division 2
▪ Rage 2...
¡YA LLEGAN!
▪ SHADOW OF THE TOMB RAIDER
▪ SHENMUE I & II
▪ F1 2018
▪ YAKUZA KIWAMI 2
▪ NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER
Grupo V
Playmanía 238 Precio 3,50€
8 424094 800032 00238
MARVEL
SPIDER-MAN
EL JUEGO DEFINITIVO DE MARVEL, EN EXCLUSIVA PARA TU PS4
FORTNITE BATTLE ROYALE
Todas las claves para triunfar en la Temporada 5
¡VUELVE EL FÚTBOL!
Hacemos la pretemporada con FIFA 19 y PES 2019
DRAGON QUEST XI
Por fin nos llega el último gran éxito del rol japonés
www.exvagos1.com


ROCKSTAR GAMES PRESENTA
RED DEAD REDEMPTION II
RESÉRVALO Y LLÉVATE EL CABALLO DE GUERRA
Y EL KIT DE SUPERVIVENCIA DE FORAJIDO
18
www.pegi.info
PS4
26 OCTUBRE 2018
XBOX ONE
Rockstar Games, Inc. © 2005-2018. Rockstar Games, Red Dead Redemption y la R son marcas/logotipos/copyrights de Take-Two Interactive. El resto de marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Una gran responsabilidad

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Este lema que Peter Parker lleva grabado a fuego desde la muerte de su tio Ben bien podría aplicarse a lo que los chicos de Insomniac tienen entre manos. ¿Cuál es su gran poder? Están trabajando con el héroe más icónico de Marvel (lo siento chicos, pero esto es así) y tienen todo el apoyo de Sony para desarrollarlo. ¿Y su gran responsabilidad? Pues precisamente hacer un juego que esté a la altura de este personaje y de la consola en la que lanzará sus telarañas. Y no sólo eso. *Spider-Man* debería ser capaz de pelear con *Batman Arkham Knight* (que gran "crossover" de personajes sería, ¿verdad?) y discutirle su condición de "mejor juego de superhéroes de PS4".

Es curioso que, a diferencia de en el cine donde Marvel le "pinta la cara" a DC peli tras peli, en videojuegos la Casa de las Ideas todavía no cuente con un "juego franquicia", mientras que DC sí puede sacar pecho con la saga *Batman: Arkham*. *Spider-Man* en PS4 está llamado a ocupar ese hueco. Y de este modo ayudaría también a erradicar la "maldición" que pesa sobre los juegos de superhéroes (tienden a ser flojetes, ¿verdad?). Una tendencia que podría quedar completamente fulminada con la llegada del juego de Los Vengadores que prepara Crystal Dynamics y el nuevo proyecto de Rocksteady. A ver si ambos asoman la patita ya de una vez...

Pero no sólo de superhéroes se nutre este número. Echando un vistazo a los títulos del futuro, nos llamó mucho la atención la cantidad de juegos (juegazos) que se desarrollan en un futuro apocalíptico. Si los videojuegos son cultura y la cultura es un reflejo de nuestra sociedad, ¿por qué hay tantos juegos ambientados en esta temática? ¿Tan mal vemos el futuro? ¿Y por qué nos gusta tanto esta ambientación? Borja Abadie reflexiona sobre ello en un reportaje al que acompañan otros contenidos no menos interesantes como un avance del esperado *Dragon Quest XI*, nuestras primeras impresiones acerca de los nuevos juegos de fútbol o el análisis de *H1Z1*, un battle royale que quiere robarle algo de protagonismo a *Fortnite*. Esperamos que os gusten y que estéis teniendo un buen verano.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... probar muchas novedades de PS VR, hacer la pretemporada con los nuevos juegos de fútbol y pasar mucho calor.



Dani Acal probó *Déraciné* entre otros juegos futuros de PS VR. Todo bien, aunque aguantar con el visor puesto en verano es de valientes.



Dani estuvo en el Wanda Metropolitano, entrevistando a Sam Rivera y disputando los primeros partidos con *FIFA 19*.



Y también estuvo en la Federación Portuguesa de Fútbol, en la presentación de *PES 2019*. Allí charló sobre fútbol con Kei Masuda, uno de los responsables del juego.

Lo que nos habéis dicho...

Cyberpunkeando



@PapoteJabon13
Mi más sincera enhorabuena a la @revisplaymania por el excelente reportaje sobre *Cyberpunk 2077* que incluye el número de este mes.

PS Vita forever



@Anrocabo
Sólo quería agradecer el reportaje que habéis hecho sobre PS Vita. De verdad que lo aprecio mucho y espero que sigáis apoyando a la portátil en la medida de lo posible mientras sigan habiendo lanzamientos. Un saludo.

¡Soy famosa!



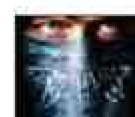
@EvaFarto
Mamáááá mira mi cara impresa!!! Ahora a ver cómo gestiono la fama. Lo raro es que aún nadie me paró por la calle...

Fan de Aya Brea



@pablomg999
Me ha encantado el Retroplay de *Parasite Eve*. Soy muy fan de este juego y estoy esperando ya un buen remake.

¿Cuento de Navidad?



@aolord77
El artículo de opinión de este mes de Borja siento como si lo hubiera escrito yo. Llevo mucho tiempo quejándome de que PS es algo así como Mr Scrooge.

Echando la vista atrás



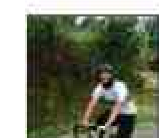
@JenniJhota
He estado ojeando un par de revistas antiguas en mi casa y me he encontrado con un avance de *GTA San Andreas*. Nadie se imaginaba lo que se nos venía por aquel entonces.

Como debe ser



@Mofli_koala
Yo la @revisplaymania siempre la empiezo por el principio @daniacal.

El mejor plan



@ChristianAstur
Playa + @revisplaymania = combinación perfecta. ¡Así da gusto!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #238





EN PORTADA

Spider-Man

» Las aventuras del Amistoso Vecino están al caer y prometen convertirse en un grande del género.



» Los 13 jinetes del apocalipsis. Repasamos todos los fines del mundo que se avecinan en el futuro.



» PES 2019 vs. FIFA 19. La temporada empieza en breve, así que le pasamos el VAR a las dos sagas futboleras.

REPORTAJE

PÁGINA 28

Dragon Quest XI

La nueva entrega de la saga promete convertirse en una de las mejores de su historia y en la confirmación de los JRPG clásicos han vuelto para quedarse.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



Personajes de series como Dragon Ball, One Piece o Naruto se darán de tortas en vibrantes y espectaculares combates 3 vs 3.

La mezcla más loca y explosiva

EL JUEGO CON EL QUE **TODOS LOS OTAKUS** HEMOS FANTASEADO ALGUNA VEZ... EXISTE

Cuando Bandai Namco presentó *Jump Force*, ante nuestros atónitos ojos apareció el cóctel definitivo de los mangas más épicos y exitosos de las últimas décadas. Muchos seguidores de la mítica revista Jump Magazine vimos nuestros sueños hechos realidad. Esta publicación japonesa lleva medio siglo albergando las viñetas tanto de consagrados como de prometedores "mangakas". Ver reunidos en un mismo juego de lucha a personajes de Dragon Ball, One Piece, Naruto y Bleach (confirmados hasta la fecha) fue razón más que suficiente para tener toda nuestra atención.

Pero lo interesante no acaba ahí. Lejos de conformarse con la repercusión que por sí mismos estos iconos de la cultura pop confieren al juego, Bandai Namco ha puesto toda la carne en el asador y presenta un título con un poderoso músculo audiovisual y con hechuras de triple A. En amplios escenarios, inspirados en el mundo real o extraídos de las famosas licencias anteriormente citadas, libraremos espectaculares combates de 3vs3 dentro de una formidable batalla en la que el bien y el mal se confrontan para restaurar la paz o, en su lugar, no dejar piedra sobre piedra. Hemos podido comprobar la soltura con la que se desarrolla la acción. La facilidad con la que el juego transmite el frenetismo está íntimamente relacionada con la sencillez de sus controles. No hay que emplear complicadas combinaciones de botones para desatar el caos por lo que ya en nuestra primera partida nos sentiremos poderosos. Eso sí, la carga estratégica residirá en mayor medida en la selección y uso que hagamos de los personajes durante el combate. Al tener cada uno unas virtudes y limitaciones, más o menos evidentes, será crucial saber qué luchador emplear en cada momento.

Aun es pronto para sacar conclusiones ya que la fecha estimada de lanzamiento de *Jump Force* es el segundo trimestre de 2019. Lo que es seguro es que estamos ante una propuesta ambiciosa y espectacular, quizás no lo suficiente profunda como para ocupar un lugar en el competitivo de alto nivel pero sí para ser accesible y muy disfrutable para el gran público.



Los escenarios serán ámplios y estarán bien recreados. Dependiendo de cómo se desarrolle la pelea accederemos a diferentes áreas.

El nivel de detalle de los personajes y sus técnicas de combate más populares será un deleite para los fans

EL TERMÓMETRO



SUBEN

EL ÉXITO DE *FORTNITE BATTLE ROYALE*

Con la Temporada 5 en todo su apogeo, el éxito de *Fortnite Battle Royale* no para de crecer. El juego más popular del momento ya ha ingresado más de mil millones de dólares en micropagos y acumula 574 millones de horas de visualización consumidas globalmente en Twitch. Y la fiebre no tiene visos de remitir...

LAS VENTAS DE *JURASSIC WORLD EVOLUTION*

Jurassic World Evolution ha superado el millón de copias vendidas (ya está disponible también en formato físico). No está nada mal para un juego de estrategia.

ARC SYSTEM WORKS CUMPLE 30 AÑOS

El estudio responsable de sagas de lucha tan aclamadas por los fans del género como *Guilty Gear* o el más reciente éxito *Dragon Ball FighterZ* ha cumplido 30 años. ¡Muchas fecilidades!

BAJAN

EDICIONES ESPECIALES QUE NO TRAEN EL JUEGO...

Afortunadamente aún no es una tendencia habitual, pero algunas compañías van a lanzar ediciones coleccionista de importantes juegos... sin el juego, lo que nos obligaría a pillarlo por separado. ¿Coleccionismo o "sacacuartos"?

... Y OTRAS CON PRECIOS ABSURDOS

como la Edición Apocalypse de *Darksiders III*, que trae 4 figuras de 25 cm. (Furia, Guerra, Muerte y el comerciante Vulgrim), un colgante, libro de arte, la BSO, etc. todo ello por 400€. Nos parece una "sobrada".

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE REMASTERED FUERA DE PS STORE

Marvel Ultimate Alliance Remastered, la remasterización para PS4 de dos de los mejores juegos de Marvel, ya no está disponible en PS Store. Activision no ha dado ninguna explicación al respecto.



Las ubicaciones respiran, una vez más, misticismo y aventura por los cuatro costados. Mil y un detalles.

Prepárate para vivir experiencias épicas, profundas y desafiantes.

Los combates son muy dinámicos, te obligan a estar siempre alerta.

El mejor rol clásico regresa a PS4

DIVINITY: ORIGINAL SIN II | BANDAI NAMCO | PS4 | 31 DE AGOSTO

Con importantes mejoras con respecto su exitosa primera entrega, *Divinity: Original Sin II* afina su propuesta rolera de cara al su lanzamiento en PS4 fijado para finales de agosto. Ambientado en el mundo de fantasía de Rivellon, siglos después de la primera parte, tenemos un título robusto y profundo que promete ofrecer un argumento superior con respecto a su antecesor. A su vez se expande con nuevas razas y especializaciones y mejora su sistema de combate haciendo que la interactividad con el entorno tenga más peso y variedad. Además, al genial modo multijugador cooperativo heredado del primer *Divinity:*, hay que añadir un nuevo modo competitivo que recreará los míticos juegos de rol de mesa designando a un jugador como "dungeon master". La adaptación al mando es de nuevo agradable y cabe destacar que llegará con textos en castellano. Una gran noticia.



Los combos y su espectacularidad visual vuelven como seña de identidad de la saga.



Actualmente hay 14 luchadores confirmados pero aún quedan huecos libres en el selector de personaje. Aún hay espacio para muchas sorpresas.

SOUL CALIBUR VI | PS4 | BANDAI NAMCO | 19 DE OCTUBRE

Un rey de la lucha en busca de su trono

Desde aquel noviembre de 1999 en el que *SoulCalibur* irrumpió en Dreamcast ha llovido mucho. En poquísimo tiempo se ganó el favor de la crítica y el público, codeándose con las vacas sagradas del género. Ese fue el origen de la saga y, después de más idas que venidas, el objetivo de Bandai Namco es que vuelva a ocupar su lugar en el olimpo de los juegos de lucha. Desde luego ese estilo frenético y preciosista de lucha lo conserva. El control es familiar, reconocible para todo conocedor de la saga, y es tan accesible como profundo. Talim y Voldo han sido los últimos luchadores confirmados en un plantel que no cesa de crecer y que contará incluso con Geralt de Rivia. Aún quedan meses para pulir aristas y presentar novedades pero es cierto que el cambio de motor gráfico, aunque notorio, no sorprende demasiado.

ASTERIX Y OBELIX XXL 2 Y 3 | PS4 | MERIDIEM GAMES | PRÓXIMAMENTE

Los irreductibles galos vuelven por partida doble

Meridiem Games ha anunciado *Asterix y Obelix XXL 3* para 2019 y con cooperativo para dos jugadores. Para abrir boca ante este sorprendente anuncio, habrá también para PS4 una remasterización de la segunda entrega (lanzada en 2005 para PS2). Y dicho remaster tendrá Edición Coleccionista, que vendrá acompañada de una figura de Asterix de 15 cm. y diverso contenido digital.


En *Asterix y Obelix XXL 2* visitamos un parque de atracciones en el que Julio César te obliga a superar retos. Su remaster sale este año.


Nos esperan desafiantes combates y una ambientación épica repleta de fantasía.

DECAY OF LOGOS | RISING STAR GAMES | PS4 | 2018

Unidos por la venganza

El estudio independiente Amplify Creations y la distribuidora Rising Star Games se unen para lanzar *Decay of Logos*. Un juego de rol en tercera persona inspirado por el folclore europeo, la fantasía y los clásicos del género. Estamos ante un gran mundo interconectado, repleto de secretos, que cuenta la historia de una chica y el alce que le acompaña, al cual conoció después de que su pueblo quedara destruido a manos de uno de los hijos del Rey. Arrastrada por una insaciable sed de venganza y el insoportable dolor de su pérdida, luchará sin descanso para derrotar a los artífices de la matanza mientras desvela los misteriosos secretos que rodean a la Casa Real. Tanto estudio como distribuidora están entusiasmados con la alianza. "Es un honor poder trabajar junto a un estudio tan visionario como Amplify Creations. *Decay of Logos* es un juego llamativo, complejo y hermoso a la vez" dice Martin Defries, Director General de Rising Star Games. Desde el estudio añaden que, gracias a colaborar con una distribuidora con tanta experiencia, tienen la posibilidad de crear un juego mejor y más atractivo para una audiencia más numerosa. Ya os contaremos qué tal.


Recordar en ciertos aspectos a todo un clásico como *Fable* (de Xbox) es señal de que van por buen camino.


Te enfrentarás a numerosos y variados enemigos haciendo uso de la magia arcana y distintas armas.

EN POCAS PALABRAS

I LOVECRAFT YOU

EL TERROR TIENE FECHA

Focus Interactive ha confirmado al fin la fecha de lanzamiento de su esperadísimo ***Call of Cthulhu*. El próximo 30 de octubre** llegará a nuestras PS4 esta aventura RPG basada en la obra del escritor **H. P. Lovecraft**. Sumérgete en un mundo aterrador de conspiraciones, sectas y horrores cósmicos con altas dosis de investigación.

COME O SÉ COMIDO

"GHOULAZO" POR LA ESCUADRA

Bandai Namco ha anunciado *Tokyo Ghoul: Re Call to Exist*. Detrás de este galimatías hecho nombre tenemos el primer videojuego de la exitosa serie de fantasía oscura que llegará a occidente. **Reunirá a personajes de toda la franquicia** y dará la opción al jugador de elegir bando. Tanto los investigadores como los ghouls tendrán sus propias **habilidades exclusivas** y armas que dominar.



HABEMUS GUIÓN

METAL GEAR SOLID RUMBO AL CINE

La adaptación al cine de *Metal Gear Solid* marcha bien. **Derek Connolly** (Jurassic World, Kong: Skull Island) ha terminado el **guión del largometraje**. El director, **Jordan Vogt-Roberts**, afirma que es de los mejores que ha leído. Por ahora, **sin fecha de estreno estimada**, tendremos que fiarnos de su desmedido entusiasmo...

Y CON EDICIÓN EN FÍSICO

RETROFUTURISMO A 300 KM/H

Rising Star Games ha anunciado que su frenético **arcade de carreras *Trailbrazers*** contará con **versión física en PS4**. Una excelente noticia para un lanzamiento que se producirá el **próximo mes de septiembre**.



QUÉ VIEJOS SOMO... SOIS

VEINTE AÑOS DE ALQUIMIA

Koei Tecmo anuncia el estreno de ***Nelke & The Legendary Alchemists: Ateliers of the New World*** en occidente de la mano de **Koch Media.** Este nuevo título del universo ***Atelier* conmemora el 20 aniversario de la saga**. Experimenta con los personajes de la serie y con un enfoque nuevo centrado en la construcción de la ciudad.

EL FANTASMA PERVERTIDO

DAR MIEDO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

La **novela visual** de la popular serie de animación, *Punch Line*, llegará **el 30 de septiembre a PS4** y, atención, también a **PS Vita**. En ella somos un **fantasma** que quiere volver a la vida mientras **asusta a sus compañeras de residencia**. No mires su ropa interior "demasiado" o provocarás el apocalipsis...



UNA TERAPIA PELIGROSA

THRILLER DE NIVEL CON PIXELACOS

El **estudio español Appnormals Team** confirma que ***Stay* llegará a PS4 este verano.** Estamos ante una **aventura conversacional con innovadoras mecánicas y una cuidada narrativa** que nos hará experimentar una historia con **siete finales diferentes**.

ESPEREMOS QUE LLEGUE

RESIDENT EVIL 2 Y SU MEJOR EDICIÓN

En la pasada **Comic-Con de San Diego, Capcom** presentó la **edición coleccionista de *Resident Evil 2***, que incluirá el juego y jugosos extras como un **libro de arte de 32 páginas, la banda sonora en digital,** un póster o una **figura de 30 cm de Leon S. Kennedy**. Y todo incluido en un baúl como en el que guardamos nuestros objetos en el juego. Eso sí, **de momento sólo está confirmada en Norteamérica...**



¿QUÉ PASA CON...?

... Raiders of the Broken Planet?

A partir del 23 de agosto, *Raiders of the Broken Planet* resurge como *Spacelords* y se convierte en una experiencia "free to play" completa. Este cambio coincide con el lanzamiento de la cuarta campaña, *El Apocalipsis del Concilio*, que completa el primer arco de la historia.

... los nuevos juegos de basket?

Pues que pronto los tendremos por aquí. *NBA Live 19* saldrá el 7 de septiembre, mientras que el "todopoderoso" *NBA 2K19* hará lo propio el 11 de septiembre. Y además 2K Games ha anunciado *NBA 2K Playgrounds 2*, un arcade de basket 2 vs. 2 que saldrá a la venta este otoño.



... WWE 2K19?

La edición de este año del exitoso juego de wrestling llegará el 9 de octubre y contará con una edición espectacular llamada *Wooooo!* que incluirá, entre otros extras, una réplica del anillo de Hall of Fame de la WWE exclusiva y numerada.

... The Banner Saga?

Con la tercera entrega ya a la venta, 505 Games anuncia además *The Banner Saga Trilogy: Bonus*, una edición en formato físico por 39,95€ que recoge los tres juegos junto a extras como un libro de arte o una selección de temas musicales extraidos de su banda sonora.

... el lanzamiento de Code Vein?

Lo teníamos fechado para este 28 de septiembre, pero Bandai Namco anunció que su "vampírica" propuesta se retrasa hasta 2019. Usarán este tiempo extra para mejorarlo todavía más y que el juego esté a la altura de las expectivas.



WE HAPPY FEW | PS4 | COMPULSION GAMES | YA DISPONIBLE

Un billete en primera clase para ir a Wellington Wells

Desde el 10 de agosto se puede disfrutar de *We Happy Few*, el survival horror más peculiar de los últimos tiempos. El juego de Compulsion Games está ambientado en los 60, en una Gran Bretaña distópica donde "ser feliz" es una obligación. Acción, "crafteo" y hasta muerte permanente son los ingredientes de este título, que además llega a PS4 con una edición Deluxe. Es exclusiva de GAME e incluye el pase de temporada, el arma descargable Jolly Brolly Weapon y un poster a doble cara.



Crear tus propias armas es fundamental para sobrevivir en Wellington Wells, donde todo aquel que no sonría se convierte en un delincuente.



BUD SPENCER & TERENCE HILL: SLAPS AND BEANS | TRINITY TEAM | PS4 | YA DISPONIBLE

Bud y Terence ya "reparten" en PS4

Le llamaban Trinidad, Y si no, nos enfadamos, Dos superpolicías en Miami... Muchos de nosotros hemos crecido con las divertidísimas películas protagonizadas por Carlo Pedersoli y Mario Girotti, más conocidos como Bud Spencer y Terence Hill. El año pasado la pareja protagonizó *Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans*, un juego de estilo retro que repasa lo mejor de su filmografía. Pues bien: desde ahora también podemos disfrutarlo en PS4, descargándolo en la PS Store por 26,99 €. *Slaps & Beans* significa, literalmente, "guantazos y judías"; y eso es exactamente lo que ofrece este beat'em up 2D. Inspirándose en clásicos como *Double Dragon* o *Final Fight*, el juego nos permite controlar a este "par de dos", tras los pasos de una banda mafiosa que les impide cobrar su última película. A lo largo de 13 niveles, los dos personajes reparten "estopa" con los movimientos que les han hecho famosos: desde el guantazo con la mano abierta de Bud, a la lluvia de tortas de Hill. Una fidelidad total a las películas de estos actores, ya que el juego es un cariñoso homenaje a ambos. Todos los escenarios y fases están basados en sus clásicos, y las melodías son las mismas que disfrutamos en sus "pelis". Y entre torta y torta, varios minijuegos de conducción, habilidad y hasta el reto de comer cervezas y salchichas.



¿Quién puede engullir más salchichas y cervezas? La genial apuesta de *Y si no, nos enfadamos* es uno de los minijuegos.



Los minijuegos recrean escenas y vehículos clásicos, como el memorable Oldsmobile que aparecía en *Dos súperpolicías*.

Mi extraña relación con el realismo

Borja Abadie
@BorjaAbadie

El realismo en la industria de los videojuegos es uno de los motores que ha logrado que avance a un ritmo fulgurante. La búsqueda obsesiva por ofrecer siempre mejores gráficos, por el progreso tecnológico constante y por ofrecer un aspecto general lo más parecido posible a la realidad es algo digno de admirar. No voy a ponerme en plan pedante recordando que lo importante es la jugabilidad y no los gráficos. Es cierto, pero también me gustan mucho los buenos gráficos. Se me hacen los ojos chiribitas viendo el tráiler de *The Last of Us Part II* o soñando con cómo se verá *Ghost of Tsushima*, por poner dos ejemplos de juegos futuros. Me sucede lo mismo, o más aún incluso, con los motores de físicas. Me chifla ver agua realista, telas que parecen de verdad o la melena del héroe de turno al viento.

Sin embargo, el realismo en las ambientaciones o en las historias no me resulta nada atractivo. No lo puedo evitar. Veo propuestas que me llaman mucho la atención, como *Ghost Recon Wildlands* o *The Division*, dos títulos que me gustaron y a los que le dediqué bastantes horas, pero no se quedan grabados en mi memoria como lo hacen otras aventuras más fantásticas. Por ejemplo, obtener nuevas armas en *The DIvision* sólo me sirve para hacer más daño a mis enemigos, pero no las siento como una recompensa especialmente interesante. ¿Por qué? Pues porque su aspecto es exactamente igual al de muchas otras armas que ya tengo. Lógicamente, no se puede hacer otra cosa. Pese a que el virus que destruyó la ciudad de Nueva York le da un toque de postapocalipsis fantástico a todo, la ambientación es tremendamente realista. Lo mismo me sucede, todo sea dicho, con montones de juegos más, como la mayoría de *Call of Duty* y otros juegos históricos. Sin embargo, cuando me sumerjo en un universo de fantasía la cosa es completamente distinta. Si estoy jugando a un *Mass Effect* o a *Destiny*, por poner otros dos ejemplos, y consigo una nueva armadura arma, su aspecto, los efectos de partículas que genera al disparar o hasta los efectos sonoros son tan distintos, que sí que me parece haber obtenido todo un tesoro. Lo mismo puedo decir de los propios escenarios. ¿Me parece flipante el paisaje boliviano de *Ghost Recon Wildlands*? Sí, sin ninguna duda, pero me produce más satisfacción descubrir un nuevo planeta en *Mass Effect* o una ciudad imposible en un juego de rol, por ejemplo. Vamos, que me va la fantasía. Se podría resumir así, pero es que no es del todo exacto, porque la verdad es que es algo más profundo.

LA BALÍSTICA REALISTA O UTILIZAR UN ARSENAL CALCADO AL DEL EJÉRCITO DE EE.UU. SON CUESTIONES QUE SIMPLEMENTE NO ME INTERESAN LO MÁS MÍNIMO.

Hay juegos realistas que, sin embargo, me atrapan en su universo. Por ejemplo, la saga *Yakuza*, *Shenmue* o *Red Dead Redemption*, entre otras muchas aventuras, no son fantasías. Más bien todo lo contrario. La recreación de Japón en los dos primeros ejemplos es de lo más fidedigna y, aunque noveladas, las aventuras de Marston tenía mucho de auténtico Salvaje Oeste. Sin embargo, son juegos que logran trasladarme hasta lugares y situaciones que no podría vivir en mi vida normal. Sí, es cierto que tampoco podría vivir en primera persona la guerra contra los cárteles de la droga o la supervivencia tras un holocausto viral, pero son historias que puedo escuchar a diario en los telediarios o que, simplemente, están demasiado trilladas. Puede parecer un gusto personal poco coherente y algo arbitrario, pero es mi gusto, claro. Me gustan los videojuegos, entre otras muchas cosas, porque me hacen vivir experiencias imposibles, fantasías o vidas que, aunque resulten realistas, no están a mi alcance de ninguna forma. La balística realista o utilizar un arsenal calcado al del ejército de EE.UU. son cuestiones que simplemente no me interesan lo más mínimo.

El abuelo no suelta el pad

Bruno Sol
@YeOldeNemesis

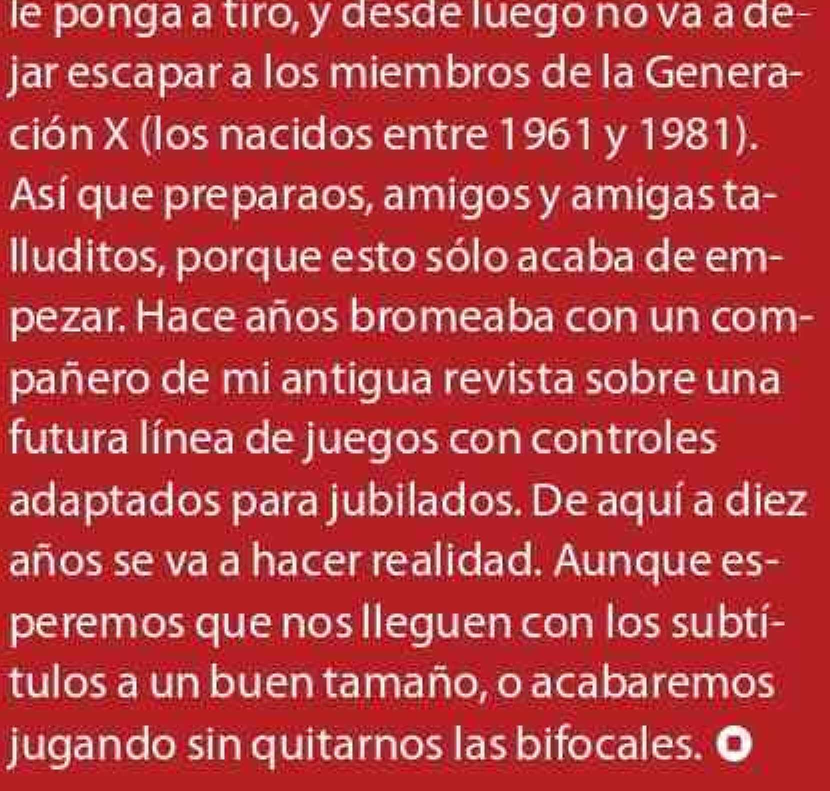


Hace poco descubrí a través de Twitter que en Japón comercializan tres modelos de bastones con la licencia de Mazinger Z, Getter Robot y Tetsujin 28/Iron Man 28, respectivamente. Y la verdad es que no me sorprendió demasiado. La serie de animación de este último comenzó a emitirse en tierras niponas en 1963, así que los críos que la vieron con 12-14 años ahora tienen ahora unos 68-70 años. El azar quiso que ese mismo día aterrizase en PlayStation Store *Slaps and Beans*, el encantador arcade de puñetazos basado en las películas de Bud Spencer y Terence Hill. Otro producto claramente dirigido a gente que, no nos engañemos, hace varias décadas que dejó la adolescencia. Y esto solo es el principio…

De la misma manera que existen películas diseñadas para atraer a hordas de jubilados (¿Conocéis a alguien menor de 50 años que entrara voluntariamente en un cine a ver El exótico Hotel Marigold?) y buena parte de la parrilla televisiva de las tardes está cortada a medida de la tercera edad (no olvidemos esa serie española de médicos que parece escrita por los abuelos que se cuentan sus achaques en la sala de espera del ambulatorio), la aparición de videojuegos para "puretas" es algo a lo que vamos a tener que acostumbrarnos, como los bastones temáticos de Mazinger Z.

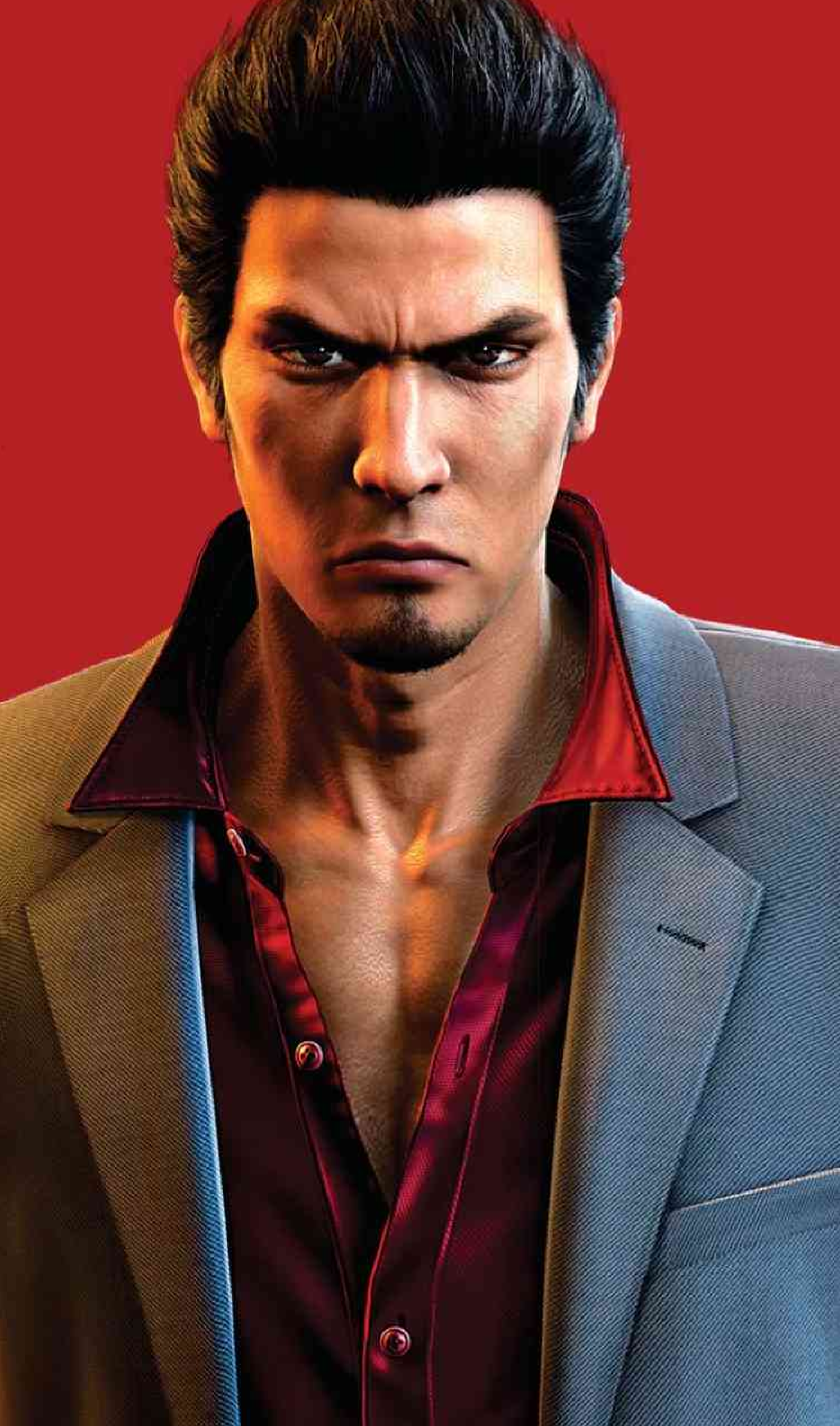
No me refiero a los recopilatorios de clásicos retro o las aventuras conversacionales con estética pixelada a lo LucasArts. Hablo de juegos dirigidos a un target muy específico: aquellos niños y adolescentes que crecieron con un ordenador de 8 bits y les cambió la voz con la llegada de la primera PlayStation. Salvo gloriosas excepciones, ningún chaval ha visto las películas de Bud Spencer y Terence Hill. Al contrario que los clásicos de Disney, no suelen reponerlas en televisión, por lo que este brawler, repleto de guiños tanto visuales como sonoros a los mayores clásicos de la pareja italiana, está claramente enfocado a unos usuarios que superan ampliamente la treintena (yo diría que de los 40 para arriba).

De hecho, hace unos días finiquité el maravilloso *Yakuza 6*, y mientras veía desfilar los créditos finales me di cuenta de algo que se escapó en las entregas anteriores: Kazuma Kiryu representa las fantasías del jugador viejuno. El Dragón de Dojima aún no ha echado tripa ni ha perdido el pelo, pero pone en cintura a los jovenzuelos, tanto aliados como enemigos, ya sea a través de solemnes discursos como propinando patadas en la boca. Parece la versión tatuada e hiperviolenta de Matlock, el héroe televisivo del Abuelo Simpson.



Por citar un ejemplo concreto: en una de las misiones secundarias del juego somos testigos de las cretineces de un aspirante a "influencer" al que acabamos dando una paliza. Y no hablemos de la posibilidad de jugar con *Out Run*, *Super Hang-On* o *Space Harrier* en cualquier salón recreativo de Kamurocho. En *Yakuza 0* estaba bastante justificado (dado que transcurre en 1988), pero encontrar semejantes joyas en el Tokio de 2016 es un "fan service" de manual dirigido a los que peinan canas. No olvidemos que Toshihiro Nagoshi, el creador de la saga *Yakuza*, ya tiene 53 tacos.

El mercado explota a conciencia cualquier nicho de mercado que se le ponga a tiro, y desde luego no va a dejar escapar a los miembros de la Generación X (los nacidos entre 1961 y 1981). Así que preparaos, amigos y amigas talluditos, porque esto sólo acaba de empezar. Hace años bromeaba con un compañero de mi antigua revista sobre una futura línea de juegos con controles adaptados para jubilados. De aquí a diez años se va a hacer realidad. Aunque esperemos que nos lleguen con los subtítulos a un buen tamaño, o acabaremos jugando sin quitarnos las bifocales.



LA APARICIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA "PURETAS" ES ALGO A LO QUE VAMOS A TENER QUE ACOSTUMBRARNOS.



PS4 | INSOMNIAC GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | 7 DE SEPTIEMBRE

ASÍ SERÁ LA AVENTURA DEFINITIVA DE PETER PARKER

MARVEL SPIDER-MAN

Sony ha presentado en Madrid *Marvel's Spider-Man*, con un gran evento en el que hemos podido probar a fondo el juego. Además, su director creativo Bryan Intihar explicó a PlayManía cómo se creó este título y sus planes de futuro.

Un mes antes de llegar a PS4, Spider-Man ha querido darse una vuelta por Madrid. Y lo ha hecho de la mano de Bryan Intihar, Director Creativo de *Marvel's Spider-Man*, en un evento donde pudimos jugar una versión casi final del juego, del cual os contamos nuestras impresiones. Bryan no sólo nos desveló las claves de este título, sino que también nos dio alguna pista sobre la más que segura secuela.

Los primeros momentos del juego dejan claro que esta aventura es tanto de Spider-Man como de su alter ego, Peter Parker. "Creemos que las mejores historias de Spidey son aquellas en las que su vida como superhéroe entra en conflicto con la de Peter Parker", nos explica Bryan. "Todo el juego gira en torno a ese contraste". Y efectivamente: mientras nos dirigimos a la zona de conflicto, la vida "civil" de Spider-Man también está presente: su jefe le llama para saber dónde se ha metido, y el casero le aprieta las tuercas por los retrasos con el alquiler. Todo esto ocurre mientras Spider-Man se balancea en red por la ciudad, y aquí notamos el esfuerzo que ha hecho Insomniac para conseguir el mejor control posible. El balanceo es de lo más cómodo e intuitivo, pero también deja margen para la mejora a medida que practicamos. No tardamos en llegar a nuestro destino: las oficinas de Wilson Fisk, más conocido Kingpin. El señor del crimen pretende destruir las pruebas de sus actividades criminales, y nos toca detenerle. A medida que nos abrimos paso por el edificio, el juego nos instruye en los fundamentos de combate: esquivar gracias al sentido arácnido, atrapar en telarañas al enemigo, uppercuts, contraataques, lanzar objetos del mobiliario... Un catálogo de movimientos muy completo, pero que es tan solo un anticipo de lo que nos espera: también

Os avanzamos cómo son las primeras horas de juego de *Marvel's Spider-Man*, además de los secretos de producción de uno de los títulos más esperados.

podremos usar gadgets especiales, técnicas de sigilo y hasta golpes usando el entorno. Spider-Man es, en palabras de Intihar, un maestro de la improvisación: "lleva ya ocho años luchando contra el crimen y domina completamente sus poderes", explica. "Queremos darle al jugador esa libertad absoluta a la hora de afrontar los combates". Una versatilidad que tiene premio inmediato: a medida que derrotamos enemigos, se llena poco a poco la barra de "Foco". Gracias a ella Spider-Man puede curarse al instante, o realizar un golpe final que deja KO a su rival. Y en todo momento, el juego "clava" la personalidad de Spider-Man, que no deja de hacer chistes malos y bromas a sus enemigos. Todos estos matones eran sólo el aperitivo: el plato fuerte lo pone el mismísimo Kingpin. Derrotar a los jefes finales requiere una estrategia más elaborada;

SECUNDARIOS ARÁCNIDOS

LA GALERÍA DE PERSONAJES secundarios de Spider-Man forman parte esencial de sus aventuras. Además de una nutrida selección de villanos, en *Marvel's Spider-Man* aparecen también rostros muy conocidos, pertenecientes a todas las épocas del personaje. En esencia son iguales a sus versiones en los cómics, pero con un enfoque inédito para el juego.

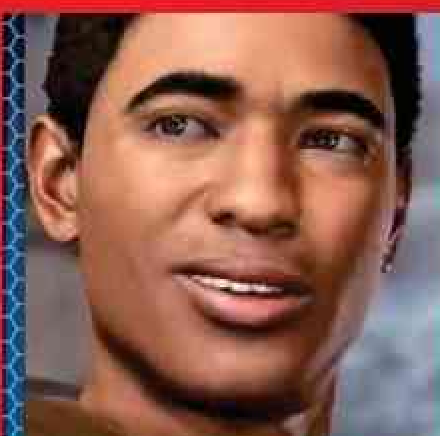
MARY JANE

En el juego MJ es una intrépida reportera, además de un personaje jugable en ciertas partes. Peter y Mary Jane llevan meses sin hablarse.



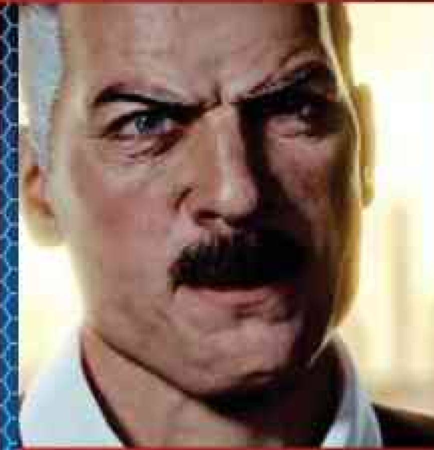
TÍA MAY

La tía de Peter Parker es más joven que en los cómics, pero igual de bondadosa. Trabaja como voluntaria en un albergue de F.E.A.S.T.



MILES MORALES

El "prota" de *Ultimate Spider-Man* no tiene los poderes del cómic. Eso sí: es un brillante estudiante de ciencias y nuevo aliado de Spidey.



J.J. JAMESON

Si en los cómics dirigía el periódico Daily Bugle, en el juego se ha pasado a la radio, con un podcast desde el cual arremete contra Spider-Man.

LOS ENEMIGOS DE SPIDER-MAN

LOS SUPERVILLANOS DEL TREPAMUROS son tan variados como complejos: desde los iniciales basados en distintos animales, hasta los más sofisticados de recientes aventuras. Es el caso de Mr. Negative, que se estrena en *Marvel's Spider-Man* como enemigo principal. Pero a Negative le acompaña una serie de viejos conocidos de Spidey.



MR. NEGATIVE

IDENTIDAD SECRETA: Martin Li.

PODERES: La "energía negativa" le permite lanzar rayos y corromper las mentes más bondadosas.

ORIGEN: Una droga experimental desató el lado oscuro del benefactor Li: Mr. Negative, el líder de la mafia de Chinatown.



SHOCKER

IDENTIDAD SECRETA: Herman Schultz.

PODERES: Gracias a sus guantes proyecta ondas de choque, capaces de perforar muros de hormigón. Su traje absorbe las vibraciones y los golpes.

ORIGEN: Schultz es un brillante inventor... pero también un delincuente. Fue capaz de crear unos guantes especiales para sus robos y crímenes. Una y otra vez ha sido derrotado por Spider-Man.





BUITRE

IDENTIDAD SECRETA: Adrian Toomes.

PODERES: Su traje le otorga superfuerza, junto con dos alas que le permiten volar y maniobrar a gran velocidad.

ORIGEN: Toomes trabajaba como ingeniero electrónico, pero tras ser estafado por su socio, decidió dedicarse al crimen bajo la identidad de Buitre. Su genio científico le ha permitido superar las limitaciones de su edad.



ELECTRO

IDENTIDAD SECRETA: Max Dillon.

PODERES: Electro puede lanzar descargas brutales, absorber electricidad sin límite y levitar gracias a su poder.

ORIGEN: Un accidente en líneas de alta tensión alteró su genética, dándole control total sobre la electricidad. Con los años su poder ha aumentado, hasta llegar a ser uno de los enemigos más temibles de Spider-Man.

RHINO

IDENTIDAD SECRETA: Aleksei Sytsevich.

PODERES: Además de poseer fuerza y reflejos sobrehumanos, Rhino lleva un traje que le hace imparable.

ORIGEN: De origen ruso, Sytsevich quedó "unido" a su traje tras un experimento. En el juego usa una armadura de alta tecnología.



KINGPIN

IDENTIDAD SECRETA: Wilson Fisk.

PODERES: Su corpulencia es en realidad músculo, lo que le da una fuerza sobrenatural.

ORIGEN: Su falta de escrúpulos le convirtieron en el Amo del Crimen en Nueva York, ocultándose tras una fachada de ciudadano ejemplar.



ESCORPIÓN

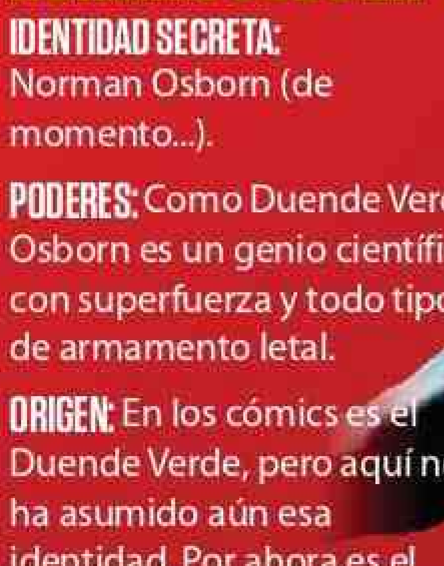
IDENTIDAD SECRETA: "Mac" McGargan.

PODERES: Fuerza, reflejos y agilidad sobrehumanos, y un traje blindado con una cola venenosa.

ORIGEN: Con el fin de atrapar a Spider-Man, J.J. Jameson financió el experimento que convirtió a McGargan en Escorpión.







NORMAN OSBORN

IDENTIDAD SECRETA: Norman Osborn (de momento...).

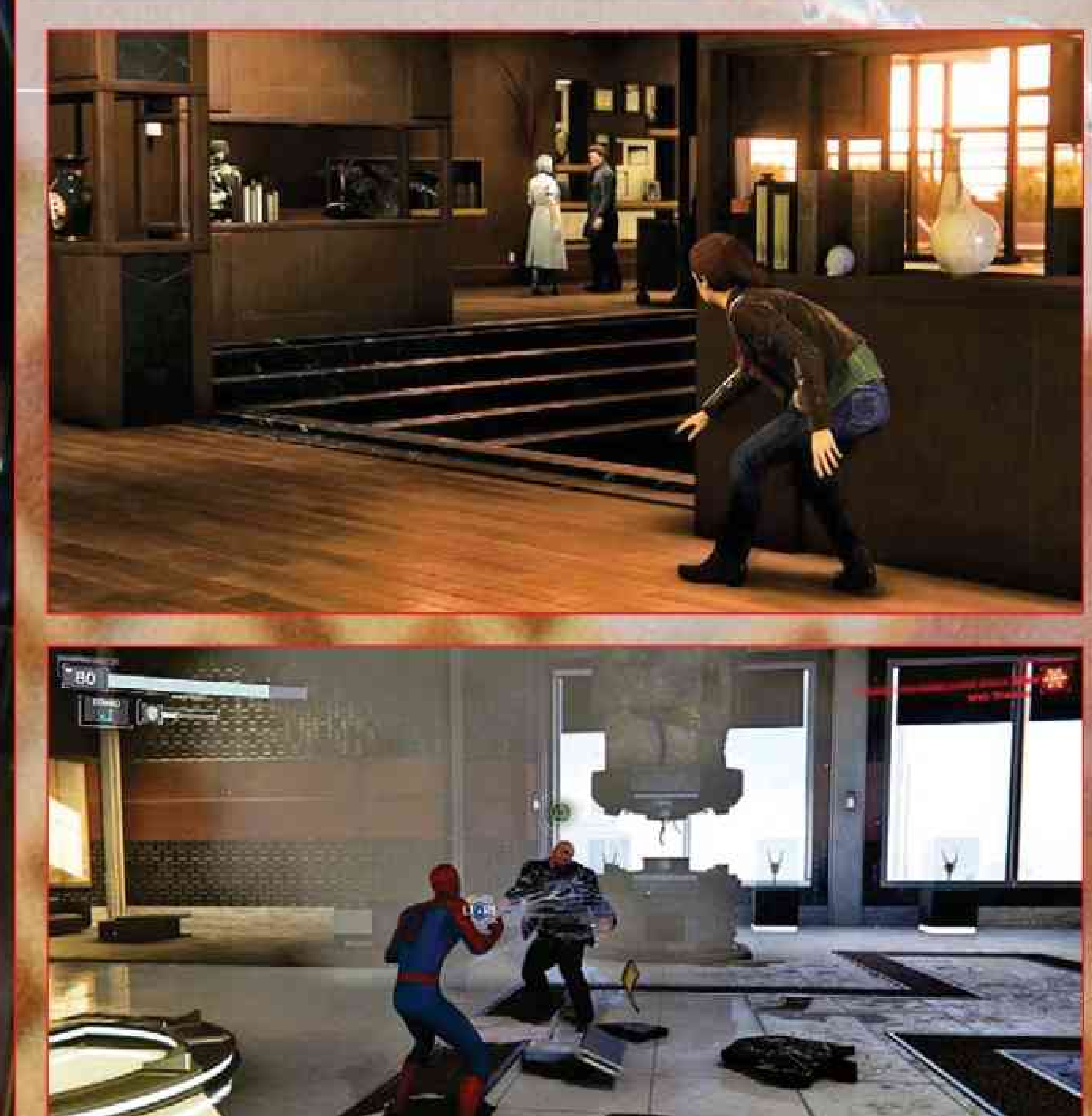
PODERES: Como Duende Verde Osborn es un genio científico, con superfuerza y todo tipo de armamento letal.

ORIGEN: En los cómics es el Duende Verde, pero aquí no ha asumido aún esa identidad. Por ahora es el aclamado alcalde de Nueva York, obsesionado con detener a Spider-Man.



» en este caso, tenemos que atrapar en red a Kingpin antes de poder golpearle. Tras derrotarle en un llamativo QTE, Spider-Man disfruta de su primera victoria... Aunque es un tanto amarga: la detención de Kingpin tendrá consecuencias negativas para la ciudad, al dispararse la actividad criminal por el "vacío de poder" que ha dejado Wilson Fisk. Por ahora, toca celebrarlo mejorando los atributos de Spider-Man. Al completar misiones obtenemos Puntos de Experiencia, los cuales se pueden gastar en tres categorías: para las habilidades de combate, los movimientos de evasión y para el balanceo en red. Cada categoría tiene gran cantidad de habilidades a desbloquear, dándole un bienvenido toque "rolero" al juego.

La siguiente parte de la aventura se centra en el otro gran protagonista del juego: Peter Parker. "Todo lo que hemos hecho en el juego comienza con Peter", afirma Intihar. "Su doble identidad es el núcleo del juego: hemos querido contar una gran historia de Spider-Man, pero también de Peter Parker". Y así es: a lo largo del juego manejamos a Peter "de paisano", en particular en su faceta como científico. En esas partes realizamos diversas investigaciones, resueltas por medio de unos sencillos pero entretenidos



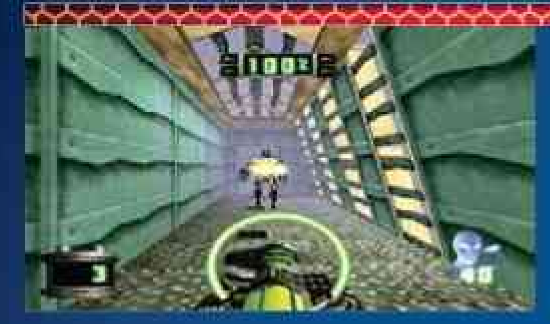
Hallar una persona que le guíe y contar con sus aliados son los grandes temas del juego, que da tanta importancia a Spider-Man como a Peter.

puzles. Y en el laboratorio de Peter nos llevamos una gran sorpresa: su jefe no es otro que... cierto villano muy conocido por los fans. ¡Pero tranquilos! En *Marvel's Spider-Man* este personaje es de lo más bondadoso, y aún no ha asumido su faceta "malvada". El jefe de Peter ejemplifica uno de los grandes temas del juego: el tutelaje. Habla Bryan: "a lo largo de *Marvel's Spider-Man*, Peter busca una persona que le guíe, una figura paterna en la que apoyarse para seguir adelante", detalla. Una vez termina nuestra labor en "el curro", es hora de volver a las calles. La capitana de policía Yuri Watanabe, una gran aliada de Spidey, nos pide ayuda con las torres de radio, repartidas por toda la ciudad.

Al reparar las torres se desbloquean nuevas actividades para nuestro héroe, tales como atrapar a ladrones, impedir robos o persecuciones de delincuentes. También podemos recorrer la ciudad en busca de mochilas perdidas, que esconden objetos importantes en la vida de Peter. ¡Y eso no es todo! Spidey desempolva sus dotes como fotógrafo para retratar lugares emblemáticos de Nueva York: desde el Empire State hasta la Torre de los Vengadores. En *Marvel's Spider-Man* hay mucho que hacer, y todo tiene premio. Estas actividades secundarias otorgan puntos de "crafting", para que podamos crear nuevos trajes, mejorarlos y desbloquear sus habilidades, ya que cada uniforme tiene poderes propios. ¿Y cuántos trajes hay? No se ha desvelado cifra exacta, pero en esta versión del juego contamos más de 20: el uniforme clásico de Spidey, el traje Noir, el de Araña Escarlata... ¡Están todos! Recompensas jugosas para una gran cantidad de actividades, y que dejan claro que *Marvel's Spider-Man* va a ser un título tan largo como variado. Estas actividades sirven también para dar más vida a la ciudad. La Nueva York del juego es casi un personaje más; una urbe vibrante, con distritos muy definidos y variados, y una población que reacciona con naturalidad al ver a su "amigo y vecino" Spider-Man.

De nuevo como Peter, acudimos a uno de los albergues de F.E.A.S.T. Los inquilinos saludan a Peter o hablan con él, dejando claro no sólo la importancia de Parker a nivel jugable, sino también que es una persona afable y bondadosa. En »

GRANDES OBRAS DE INSOMNIAC GAMES



DISRUPTOR
Su primer juego fue este shooter futurista para PSone. Un "juegazo", donde además de armas podíamos usar poderes mentales.



SPYRO
Insomniac creó la trilogía original de este dragoncito. Tres magníficos juegos de plataformas, remasterizados en breve para PS4.



RATCHET & CLANK
Con la llegada de PS2 en Insomniac dieron un salto técnico, que les permitió crear esta espectacular saga de acción y plataformas.



RESISTANCE
Insomniac volvió al género shooter con esta saga de PS3, en la que somos el último bastión contra una invasión alienígena.



FUSE
Lo que comenzó siendo el prometedor *Overstrike* se convirtió en *Fuse*, un shooter cooperativo que decepcionó a todos.



SONG OF THE DEEP
Un atractivo "metroidvania" 2D con un submarino, con el que exploramos el fondo marino en busca de nuestro padre. Recomendable.

PRÓXIMOS JUEGOS DE SUPERHÉROES

EN LOS PRÓXIMOS MESES disfrutaremos con nuevas aventuras "superheroicas", con los villanos de DC Comics, Los Vengadores y posibles sorpresas.



LEGO DC SUPER VILLANOS
Cuando la Liga de la Justicia desaparece y unos impostores les suplantan, es hora de que actúen "los malos". Humor y mucha acción para el mes de octubre.



LOS VENGADORES
Crystal Dynamics quiere adaptar los personajes y momentos clave de este supergrupo. Aún sin fecha de salida. ¿Coincidirá con la nueva película?



BATMAN DE WB GAMES
Tanto Rocksteady como WB Montreal están trabajando en un nuevo juego de mundo abierto con los personajes de DC, pero siguen sin "soltar prenda".



SUPERMAN DE ROCKSTEADY
A pesar de la filtración de diseños y los constantes rumores, desde Rocksteady siguen sin confirmar si su nuevo proyecto nos traerá al Hombre de Acero.







EDICIÓN ESPECIAL Y TRAJES EXCLUSIVOS

COINCIDIENDO CON EL LANZAMIENTO del juego, Sony lanza los modelos Edición Limitada de PS4 y PS4 Pro. Además, ya se conocen los tres trajes incluidos en las reservas.



EDICIONES ESPECIALES
Tanto PS4 Slim como PS4 Pro tendrán su Edición Limitada del juego. Además de la consola en rojo "Amazing Red" y con el nuevo logo de Spidey, cada pack de 1 TB trae un DualShock 4 con un diseño especial, una copia del juego y un código para PlayStation Store, con el que podrás descargarte el DLC *La ciudad que nunca duerme*.

TRAJES PARA LAS RESERVAS
Con la reserva del juego se incluye un DLC gratuito, con estos tres trajes: Spider-Punk (¡con guitarra incluida!), el traje de Spider-Man en *Infinity War* y el Velocity Suit, diseñado por el artista Adi Granov. Todos los trajes tienen habilidades especiales, intercambiables entre sí.



Este es un nuevo Spider-Man, con la esencia del personaje, pero también dotado de rasgos originales que hacen de él una encarnación magistral.

el albergue conversamos con Martin Li, un personaje clave en el juego. Como Martin es un benefactor y amigo de Peter, pero oculta un lado oscuro llamado Mr. Negative, el villano principal y que va a poner a Spidey contra las cuerdas. También está allí la Tía May, en una versión un poco más joven que la de los cómics. A lo largo de todas estas secuencias el juego "lo da todo" a nivel visual: el modelado es perfecto, las texturas se ven a todo detalle y los rostros resultan naturales y creíbles. Después de volver a la acción, Peter estrena su nuevo traje, con la icónica araña blanca. El motivo de este símbolo es... ¡científico! El contraste del blanco con el azul y rojo provoca desconcierto a los enemigos, ya que el cerebro tarda más en procesar esos colores opuestos. Con el nuevo uniforme también llegan los gadgets, en concreto las telarañas de impacto. Todos los artilugios de Spidey se pueden mejorar, así como desbloquear nuevos modelos de aparatos. Una vez hemos "cerrado" una de las bases secretas de Kingpin (otra de las actividades secundarias del juego), Spider-Man se reencuentra con alguien muy especial: Mary Jane. La MJ del juego no es modelo ni actriz, sino una intrépida reportera del Daily Bugle, además de un personaje jugable en momentos determinados. Peter y Mary Jane llevan meses sin hablarse, pero deben superar sus diferencias por el bien común, y por el del otro tema central del juego: las alianzas. Spider-Man es un superhéroe alucinante, pero pronto va a descubrir que hasta él necesita ayuda de otros. En definitiva, un nuevo universo para un nuevo Spider-Man, conservando toda la esencia del personaje pero llevándolo por derroteros inéditos. Y todo con un aspecto espectacular y una jugabilidad que atrapa. Este es el Spider-Man definitivo.

BRYAN INTIHAR - Director Creativo de *Marvel's Spider-Man*

"Marvel nos ha apoyado en todo, y están tan emocionados como nosotros con el lanzamiento"



El máximo responsable creativo de *Marvel's Spider-Man* ha estado en Madrid, donde desveló a PlayManía cómo se hizo el juego y qué planea para su futuro.

A lo largo de su trayectoria, Spider-Man ha tenido muchos juegos. ¿Hay algún elemento que tuviéseis claro que queríais evitar a toda costa?
Hemos querido evitar a toda costa las misiones de repartir pizzas o coger globos, que son cosas que estaban muy bien... para su época (risas). Es broma. El principal objetivo ha sido hacer justicia al personaje, crear situaciones memorables tanto a nivel jugable como argumental.

¿Puedes detallarnos cómo funcionan los elementos de crafting en el juego?
¡Claro! El juego tiene dos sistemas de progresión. El primero se basa en conseguir puntos de experiencia, a base de completar misiones; dichos puntos se pueden gastar en mejorar todas tus habilidades, tanto de movimiento como de combate o uso de las telarañas. El "crafteo" es el otro sistema de progresión, y se centra en explorar la ciudad, descubrir retos y realizar actividades secundarias. Al completarlas se obtienen puntos de crafting, con los que puedes "crear" nuevos trajes; estos puntos también te sirven para añadir mejoras a los trajes, activar poderes y desbloquear gadgets.

Sin entrar en detalles de horas concretas, ¿puedes decirnos más o menos cuánto dura el juego?
Es difícil dar una estimación exacta. Depende del nivel de habilidad de cada jugador, el nivel de dificultad que hayan elegido, si completan misiones secundarias... Diría que tiene más o menos la duración de cualquier sandbox reciente.

Mr. Negative es un villano inédito en los juegos, ¿qué os hizo escogerlo como enemigo principal en el juego?
Es cierto que, comparado con el resto de villanos clásicos de Spidey, Mr. Negative resulta muy novedoso. Elegir a este personaje, relativamente desconocido, nos ha permitido dejar claro que Marvel's Spider-Man ofrece algo diferente, una experiencia inédita para el jugador. Además, su dualidad como Martin Li y Mr. Negative refleja el conflicto entre la vida de Spider-Man y su identidad como Peter. Por ejemplo, Spider-Man va tras la pista de Negative, y al mismo tiempo May trabaja con Li en los albergues. El tercer factor por el que lo escogimos tiene que ver con la jugabilidad. Mr. Negative controla la "energía negativa", la cual puede aplicar para alterar tanto a sus secuaces como a sus armas. Esto es algo que da muchas más posibilidades a la hora de pelear, en lugar de los típicos matones.

¿Qué referencias habéis tenido a la hora de plantear el combate?
¡Muchas! Para crear el sistema de combate, hemos estudiado los mejores juegos de acción: *God of War*, *Devil May Cry*... y sí, también la saga *Arkham* de Batman (risas).

Las caras son espectaculares. ¿Están modeladas a mano o con "Face Scan"?
Así es. Hemos escaneado las caras de actores de carne y hueso; algunos de ellos son los mismos que ponen voz a los personajes. Pero todos los rostros principales del juego pertenecen a personas reales.

Se nota que habéis realizado captura de movimiento en las secuencias, pero ¿cómo habéis creado unas acrobacias tan realistas para Spider-Man?
¡Ahhh, buena pregunta! Parte de los movimientos están animados a mano por nuestro equipo. Pero también contratamos a un especialista de cine, que entre otras muchas producciones ha trabajado en la película de *Deadpool.* No imaginas las locuras que es capaz de realizar. Todas las acrobacias que ves en el juego él las hace en la vida real; era alucinante verle moverse en la captura de movimientos.

> **"Para crear las acrobacias de Spider-Man contratamos al especialista de cine que realizó los movimientos de Deadpool en su película"**

¿Cómo ha sido trabajar en el juego con John Paesano (compositor de *Daredevil* o *El Corredor del Laberinto*)?
Alucinante. Es una persona con un talento increíble. Cuando buscábamos al compositor ideal para el juego, queríamos a alguien que supiese plasmar la esencia de Spider-Man, su naturaleza acrobática. Pero sobre todo debía ser capaz de entender la parte emocional del personaje, la cercanía que transmite Peter. Creo que ha hecho un gran trabajo y que la banda sonora es muy emotiva; es una de las partes del juego de las que me siento más orgulloso.

¿Cuál ha sido el "feedback" desde Marvel, a lo largo del desarrollo ?
Han sido geniales con nosotros. Todas sus sugerencias han contribuido a que el juego fuese mejor: a nivel de historia, de desarrollo o para darle cohesión al conjunto. Ahora están tan emocionados como nosotros con el lanzamiento de *Marvel's Spider-Man*.

¿Tenéis planes para sacar una expansión independiente, al estilo de *Uncharted 4* o *Infamous: Second Son*?
En estos momentos preferimos centrarnos en el lanzamiento del juego, y en los tres DLC que estamos preparando (y que ya han sido anunciados).

¿Qué os parece que "vuestro" Spider-Man vaya a aparecer en los cómics oficiales del personaje, en la próxima saga *Spiderggedon*?
Reverenciamos los cómics de Spider-Man, y es un honor que nuestra versión del personaje vaya a formar parte oficial del "lore".

Háblanos del trabajo de los guionistas del juego, algunos de ellos escritores habituales de los cómics de Spider-Man.
Hemos tenido la suerte de contar con Dan Slott, que fue uno de los primeros guionistas con los que contamos para plantear el juego. Ha trabajado mucho tiempo con el personaje y queríamos que aportase sus ideas. También ha participado Nick Lowe, que ha sido editor de *Ultimate Spider-Man*; y por supuesto Christos Gage, autor de varios cómics del personaje y uno de nuestros guionistas de cabecera.

Dan Slott ha sido uno de los guionistas del juego, y también ha escrito los comics de Spider-Man durante una década. ¿Hay alguna de sus historias que te gustaría adaptar como juego?
Si te lo digo, a lo mejor "destripo" alguna idea para el juego en el futuro. Pero a nivel estrictamente personal, te puedo decir que fascina la saga de *Spider Island*.

Oh, pensaba que a lo mejor me decías *Spider-Man Superior*...
¡Ya sé por qué la mencionas! No voy a decirte nada (risas). Sé por dónde vas, pero prefiero que me sugieras otra historia (risas).

¿Tienes ya algo planteado para la secuela? Argumento, posibles villanos...
Digamos sólo que... Me gusta hacer planes a largo plazo (sonríe).

EL FIN DEL MUNDO SE JUEGA EN NUESTRA PS4

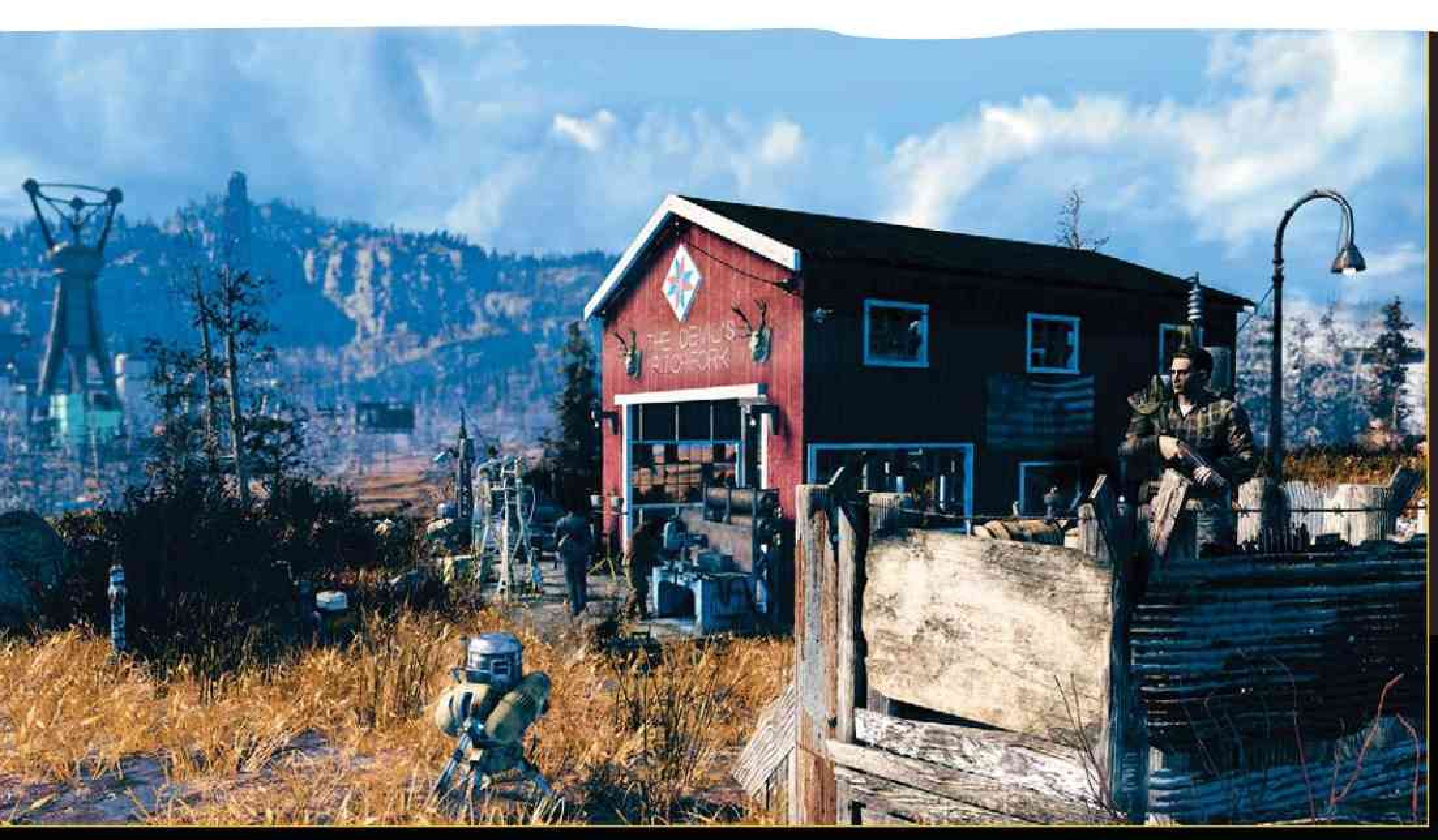
LOS 13 JINETES DEL APOCALIPSIS EN PS4

Según algún beodo televisivo, el milenarismo va a llegar y para los mayas el fin del mundo sucedió en 2012. Lo único que tenemos claro, viendo el catálogo venidero de PS4, es que el apocalipsis se desatará en nuestra consola de 13 formas distintas.

Echando un vistazo a los próximos lanzamientos de PS4 o analizando los anuncios más relevantes del pasado E3 nos surgen varias dudas. ¿Por qué nos gusta tanto jugar cuando el mundo está al borde de la destrucción? ¿Por qué nos atraen tanto los universos apocalípticos? Como diría nuestro querido Alfred, el mayordomo de Batman: "hay personas que no buscan algo lógico, como por ejemplo el dinero. No se les puede comprar ni amenazar, ni se puede razonar o negociar con ellas. Algunas personas sólo quieren ver arder el mundo".

Estos mundos apocalípticos nos presentan una sociedad que se ha ido a pique y en los momentos más oscuros es donde surgen los héroes.

Nuestro gusto por los juegos apocalípticos se debe a muchos motivos. Estos mundos catastróficos nos presentan una sociedad que conocemos y que se ha ido a pique. Ahí, en mitad de la desolación y de los momentos más oscuros, es donde surgen los héroes. Además, en este tipo de situaciones extremas la violencia está justificada en pos de la supervivencia, por lo que no se nos queda tan mal cuerpo al disparar y aniquilar a todo lo que se mueve. No sentimos piedad por los zombis, mutantes u otras criaturas, y tampoco por otros humanos que no dudarían en matarnos por algo de comida, gasolina, etc… y que generalmente forman parte de bandas criminales. El apocalipsis, además, es una oportunidad única para cambiar de vida, una especie de renacimiento que permite a personajes normales y corrientes convertirse en héroes y, en el peor de los casos, nos muestra la verdadera pasta de las que están hechos los humanos, que no suele ser muy esperanzadora. Por otra parte, los jugadores siempre disfrutamos de mecánicas y clichés que ya conocemos. Nos sentimos familiarizados y, por eso, no nos cuesta ningún trabajo introducirnos en este tipo de universos desde el primer minuto de juego. Tampoco podemos olvidarnos de un factor absolutamente determinante: el éxito, tanto de otros juegos del mismo corte como de series de televisión como *The Walking Dead*, por ejemplo, que invita a desarrolladores de todo el mundo a intentar hacerse una porción del pastel apocalíptico. Podríamos pensar que la moda está cerca de acabarse, pero nada más lejos. En el horizonte nos esperan trece nuevos apocalipsis.













El Yermo es un lugar inhóspito, solitario y está lleno de peligros. Por eso, enfrentarnos a los mutantes con otros tres amigos parece la opción perfecta, aunque haya provocado mucha polémica.

PS4 | BETHESDA | ROL | 14 DE NOVIEMBRE

Cuando Bethesda anunció que *Fallout 76* sería un juego multijugador de supervivencia, la reacción de los fans no fue precisamente positiva. Esta nueva entrega será una precuela. Nosotros formaremos parte del refugio 76, los primeros colonos que salieron al Yermo. La gracia es que todos los supervivientes serán jugadores, aunque según confirmó Bethesda sólo coincidiremos con algunas decenas de jugadores en el mismo mapa que, por cierto, estará dividido en seis regiones de Virginia Oeste y será cuatro veces más grande que el de *Fallout 4*.

La construcción de bases será una de las claves jugables. Podremos plantar nuestro refugio en cualquier punto del escenario, equiparlo con todo tipo de sistemas defensivos e incluso colocar una tienda que puedan visitar el resto de jugadores. Claro, que no siempre nos encontraremos con supervivientes tan amistosos y nos tendremos que enfrentar a ellos. Pero ojo, porque podremos jugarlo en solitario si es lo que queremos, completando misiones, siguiendo un argumento y subiendo de nivel como en las anteriores entregas. Eso sí, no habrá PNJ porque todos serán humanos, así que las misiones las obtendremos de robots, holocintas y ordenadores, entre otras fuentes. Además de enfrentarnos contra otros jugadores, también nos las veremos con mutantes de todo tipo y nuevas criaturas, extraídas del folclore del estado de Virginia. Otra novedad es que podremos lanzar bombas nucleares en cualquier punto del mapa, lo que podrá destruir los refugios de otros jugadores y formará una nube de radiación tóxica en el lugar. El VATS, además, será en tiempo real, en lugar de ralentizar la acción. Son muchos cambios, sí, habrá que ver si a mejor o a peor.

Fallout 76 **cambiará de tercio y nos ofrecerá una aventura multijugador centrada en el juego online.**







RAGE 2

Bethesda hace las veces de Víctor Frankenstein y junta en una misma aventura lo mejor de los tiroteos creados por id Software y los mundos abiertos de Avalanche Studios.

PS4 | ID SOFTWARE/AVALANCHE | SHOOTER | 2019

La secuela de *Rage*, anunciada oficialmente en el pasado E3, compartirá ambientación y algunos personajes repetirán aventura respecto al juego original, pero ahí acabarán las similitudes. El resto, será diferente. La asociación entre id Software, famosa por ofrecer acción frenética en primera persona en juegos como *DOOM*, y Avalanche Studios, experta en aventuras de mundo abierto como *Just Cause* o *Mad Max*, promete regalarnos una experiencia realmente única.

El apocalipsis será mucho más colorido que el de la primera entrega, con gran predominancia de los tonos violetas, azules y amarillos, lo que le otorga un aspecto completamente distinto a lo que estamos acostumbrados a ver en los títulos del género. Los tiroteos serán verdaderamente viscerales, con grandes dosis de gore y un sistema que nos recompensará por ser lo más agresivos posibles. Acabar con varios enemigos en un combo recargará una barra de sobrecarga que, una vez activada, aumentará el daño que haremos y regenerará nuestra energía durante un tiempo. El bumerán metálico de la primera entrega regresará a nuestro arsenal, aunque contará con nuevos trucos, como rastrear a los enemigos, por ejemplo. Además, también contaremos con una buena ristra de habilidades, como una especie de empujón telequinético, una especie de distorsión gravitatoria en forma de burbuja o un puñetazo en el suelo que hará temblar la tierra bajo nuestros pies. Los combates con vehículos serán otra de las claves jugables, siguiendo el estilo de lo visto en *Mad Max*. Y todo esto, en un gigantesco mundo abierto que nos ofrecerá desde desiertos o ciénagas hasta frondosas selvas en las que masacrar a nuestros rivales.

***Rage 2* nos ofrecerá una versión realmente única del apocalipsis, con un mundo colorido en el que hacer el cabra.**



DYING LIGHT 2

El genial survival de 2015 recibirá una secuela que irá más allá de la aniquilación de zombis y nos obligará a tomar decisiones morales.

PS4 | TECHLAND | SURVIVAL DE ACCIÓN | 26 DE ENERO

Uno de los juegos más infravalorados y divertidos de la pasada generación volverá a PS4 con una secuela cargada de novedades. Las mecánicas será similares a las del juego original, es decir, un enorme escenario abierto (4 veces más grande que el de la pasada entrega), enfrentamientos con zombis y supervivientes, parkour para movernos por los escenarios (con el doble de movimientos) y un ciclo día noche con infectados que serán más peligrosos al caer el sol. Entre las novedades más importantes, nos encontraremos con una IA muy mejorada, eventos aleatorios, un sistema de facciones y, sobre todo, un argumento y una ciudad que irán cambiando según nuestras decisiones, gracias al guion del maestro Chris Avellone, el escritor de *Fallout: New Vegas* o *Divinity: Original Sin II*.

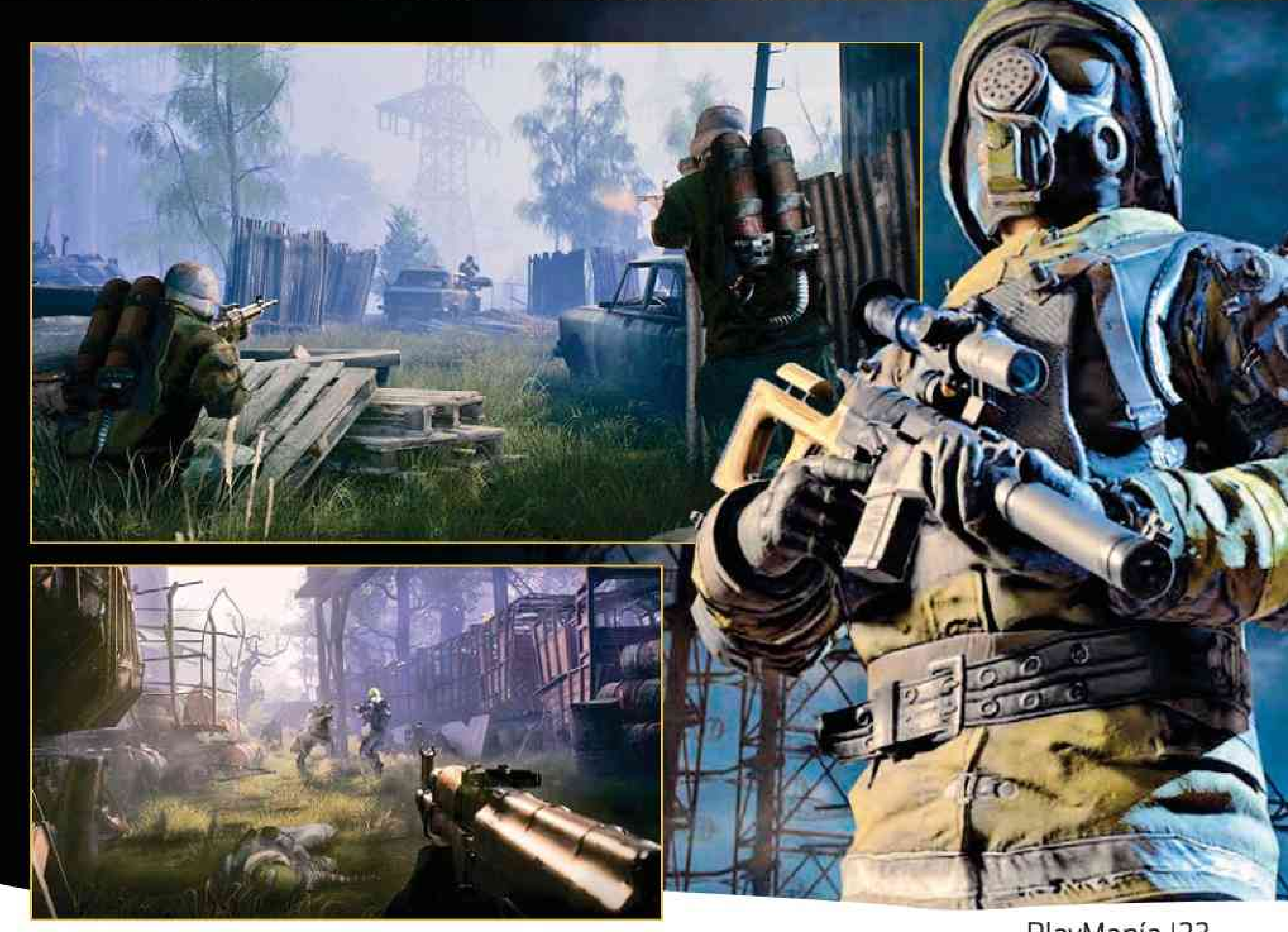
Dying Light 2 **ofrecerá una ciudad abierta que irá cambiando en función de nuestras decisiones.**



FEAR THE WOLVES

PS4 | VOSTOK GAMES | SHOOTER | 2019

Este battle royale ambientado en la Chernóbil post-nuclear quiere ser un soplo de aire fresco en este subgénero. La lucha será entre 100 jugadores en un mapa de 5 kilómetros, pero también habrá que preocuparse por todo tipo de peligros y criaturas mutantes, como los lobos enormes que dan nombre al juego o las mortíferas zonas radioactivas, por ejemplo. Enfocado al mundo de los eSports y las retransmisiones por streaming, los espectadores de *Fear the Wolves* podrán votar en directo para cambiar el clima o la eficacia de algunas armas en directo, una novedad muy interesante.









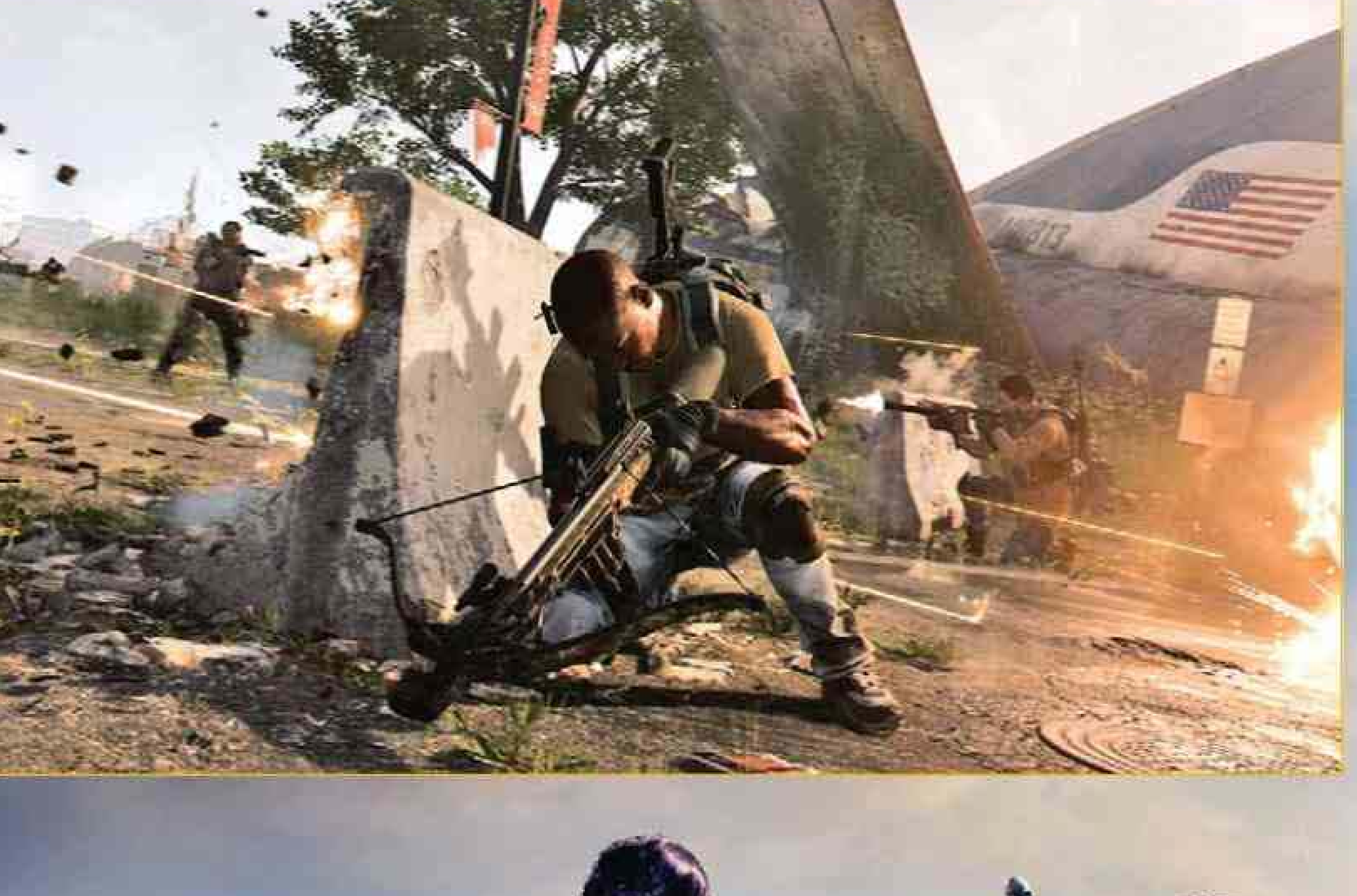
TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Dicen que el corazón de Estados Unidos es Kansas, pero si eres un virus y lo que quieres es acabar con la sociedad, lo mejor es expandirte por la capital, Washington DC.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 15 DE MARZO

Tras una primera entrega que fue creciendo poco a poco después de un lanzamiento escaso de contenido, *The Division 2* parece que ha aprendido de los errores y llegará con un planteamiento muy diferente. Para empezar, la campaña promete ser más larga, compleja y tener una narrativa mucho más elaborada. Algo parecido se podría decir de las actividades "endgame", que nos ofrecerán muchas más horas de diversión. De hecho sus creadores aseguran (algo que ya parece el nuevo tópico de la industria) que le verdadero juego empezará al acabar la historia.

Washington DC será el escenario de juego en esta nueva entrega. Siete meses después de acabar con el virus que asoló Nueva York, la amenaza se trasladará a la capital norteamericana. Nuestra misión, como agentes de The Division, será evitar que la sociedad se derrumbe por completo. La ciudad estará en ruinas, con la naturaleza reclamando su espacio, el avión presidencial estrellado frente al Capitolio y múltiples facciones ocupando buena parte de los edificios gubernamentales. Al acabar la historia se desbloquearán tres nuevas especializaciones: "sharpshooter" (equipado con un rifle de precisión para eliminar a los enemigos desde largas distancias), "demolitionist" (que utilizará un lanzagranadas y explosivos de todo tipo) y *"s*urvivalist" (que repartirá leña con una ballesta de proyectiles explosivos). No estaremos ligados a estas clases, pudiendo cambiar a la que queramos en todo momento para encontrar la que más nos guste. Además, todos los DLC serán gratuitos y habrá raids para 8 jugadores.





The Division 2 **llegará con una campaña y un *endgame* más largos, *raids* para 8 jugadores y todos los DLC serán gratuitos.**







Sam, interpretado por Norman Reedus, será una especie de mensajero futuro.

DEATH STRANDING

Hideo Kojima está preparando una aventura que promete ser algo totalmente nuevo. ¿Será tan original como para sobrevivir a su propio hype?

PS4 | KOJIMA PRODUCTIONS | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Kojima está desarrollando uno de los juegos más misteriosos de los últimos tiempos, de eso no cabe duda. Nuestro protagonista, Sam, será una especie de mensajero que transportará paquetes con productos biológicos e incluso cuerpos humanos en un mundo apocalíptico que, al parecer, estará creado a partir de los paisajes de Islandia. El genio nipón, de forma intencionada, no ha querido contar gran cosa sobre esta nueva aventura. Sabemos que será un juego de acción, que Sam portará el futuro de la humanidad en sus manos (posiblemente el famoso bebé visto en los vídeos) y que al morir entraremos en una realidad alternativa inundada (se creará un gigantesco cráter en el lugar en el que hayamos fallecido). Pero, sobre todo, estamos deseando jugarlo de una maldita vez.





ID SOFTWARE | SHOOTER | 2019

Tras el enorme éxito de DOOM, el reinicio de la saga en 2016, estaba claro que disfrutaríamos de una secuela más pronto que tarde. Aún no se ha desvelado nada sobre la jugabilidad, aunque seguirá los pasos de lo que vimos en la pasada entrega, es decir, tiroteos frenéticos, hordas de demonios y mucho gore. Y todo eso ambientado en una Tierra apocalíptica.



RESIDENT EVIL 2

CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 25 DE ENERO

El género de los survival horror no sería lo mismo sin este clásico de 1998 que, cual zombi infectado por el virus T, volverá a la vida con un espectacular remake. La jugabilidad seguirá los pasos de la cuarta entrega de la saga, con cámara sobre el hombro, aunque el resto permanecerá intacto, con sustos, escasez de balas y zombis.

THE LAST OF US PART II

Naughty Dog está preparando la que podría ser su despedida de PS4 con esta secuela, que promete convertirse en la joya de su catálogo.

PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA DE ACCIÓN | 26 DE ENERO

La violencia o las relaciones homosexuales de Ellie han ocupado buena parte de los titulares sobre la nueva entrega de la saga de Naughty Dog. Sin embargo, nosotros preferimos centrarnos en lo impresionante que promete ser a nivel puramente jugable. El personaje principal será Ellie, que se embarcará en un viaje en el que el odio y las consecuencias de dejarse llevar por él serán el eje argumental de nuestra aventura. Eso sí, nuestra heroína irá acompañada por algún personaje no controlable que aún no se ha desvelado. Naughty Dog ya ha confirmado que podremos disfrutar de multijugador. A nivel técnico, el gameplay mostrado muestra unas transiciones entre animaciones espectaculares y sus creadores han confirmado que era juego real en PS4 Pro, no una cinemática intentando hacerse pasar por juego real.

Ellie, ahora con 19 años, será la protagonista de esta nueva entrega de la saga. El odio será su leitmotiv.



REMNANT FROM THE ASHES

PS4 | GUNFIRE GAMES | SURVIVAL | 2019

La Tierra ha sido invadida por todo tipo de criaturas de otro mundo. Algunos de los pocos supervivientes que quedan utilizan una tecnología llamada raíz para abrir portales a dimensiones alternativas en las que derrotar a las criaturas invasoras. Estos mundos se generan de forma procedimental, por lo que promete ser muy rejugable. En nuestro camino encontraremos a otros supervivientes a los que podremos salvar, que luego nos ofrecerán mejoras y recursos para construir nuevas armas y equipo. La clave jugable será el juego cooperativo con otros tres jugadores.

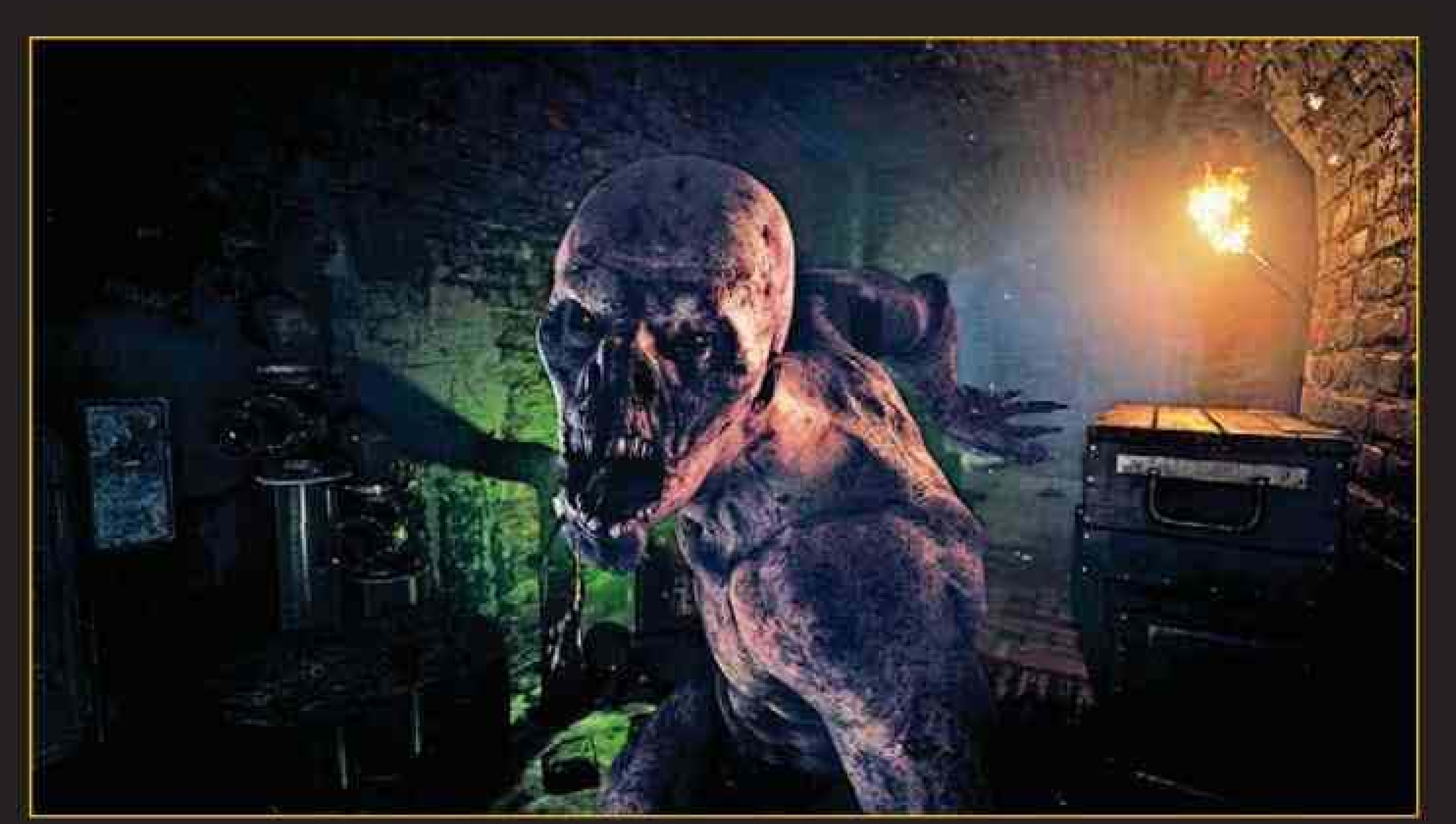
OVERKILL'S THE WALKING DEAD

La obra de Robert Kirkman se ha convertido en La Noche de los Muertos Vivientes de nuestra era y éste promete ser su mejor videojuego.

PS4 | OVERKILL SOFTWARE | SHOOTER | 8 DE NOVIEMBRE

The Walking Dead es uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años y, sin embargo, aún no hemos podido disfrutar de un juego de acción que merezca la pena ambientado en su universo. Parece que eso cambiará gracias a lo nuevo de Overkill, el estudio creador de *Payday.* Nos espera un juego cooperativo para cuatro jugadores protagonizado por sendos supervivientes. Cada uno contará con sus propias habilidades, fortalezas, debilidades y equipamiento, por lo que combinar todo ello será la clave para salir vivos de Georgetown. Además, también tendremos que enfrentarnos a otros humanos, pero lo más prometedor, más allá de la ambientación, es la originalidad de las misiones y tareas que llevaremos a cabo y que prometen distanciarlo de propuestas similares.

Sobrevivir a los caminantes sólo será posible si colaboramos con los otros supervivientes.





4A GAMES | SHOOTER | 22 DE FEBRERO

El metro de Moscú se nos quedará pequeño en la tercera entrega de la saga. Artyom y compañía emprenderán un viaje en tren por toda Rusia en busca de supervivientes y un hogar en la superficie. Por supuesto, no faltarán las claves de la saga: el sigilo, la gestión de recursos de corte survival y los mutantes, todo ello en un mundo semi abierto.



DAYS GONE

SIE BEND STUDIO | ACCIÓN | 22 DE FEBRERO

Una de las grandes apuestas de Sony para el próximo año es esta aventura de supervivencia en un gigantesco mundo abierto. Nosotros encarnaremos a un motero, Deacon St. John, que sobrevive como cazarrecompensas en este apocalipsis de freakers, unos zombis que nos atacarán en grupos de más de cien miembros.



Hace tanto tiempo que no disfrutamos de un *Dragon Quest* en PlayStation que el subtítulo de esta undécima entrega, *Ecos de un Pasado Perdido*, parece hecho para definir la nostalgia de los fans de la saga en consolas de Sony. Por suerte, *Dragon Quest XI* es el futuro próximo y no está perdido, Huele a juegazo.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 4 DE SEPTIEMBRE

Square Enix lleva una racha tremenda. Después de unos años lanzando juegos que no estaban a la altura de nuestras expectativas y remasterizaciones de viejas glorias, en PS4 están viviendo una época dorada. No hablamos sólo de juegos editados por la compañía, como *Life is Strange*, la saga *Tomb Raider* o *NieR: Automata*, sino también de las producciones propias, como *Final Fantasy XV* o el reciente *Octopath Traveler* de Switch. El próximo 29 de enero, además, llegará el prometedor *Kingdom Hearts III* y, este septiembre, *Dragon Quest XI*, el juegazo que nos ocupa.

Esta nueva entrega se lanzó el año pasado en Japón y, aunque la espera ha sido muy dolorosa, la versión occidental llegará con jugosas novedades y mejoras. Lo más llamativo serán las voces. Todos los personajes tendrán voces durante las secuencias cinemática, salvo nuestro héroe, que no hablará siguiendo la tradición más nipona del género. Eso sí, al menos podremos ponerle nombre para sentirnos más identificados con él.

También tendrá controles mejorados o un nuevo modo de dificultad, pero no vamos a entrar en más detalles porque lo tenéis todo explicado en un cuadro de las siguientes páginas. El argumento nos pondrá en la piel de un joven que descubre que es la reencarnación de un legendario héroe, el Luminario, durante la ceremonia de mayoría de edad de su aldea. Sin embargo, el rey, por motivos que desconocemos en un principio, le señala como el Engendro Oscuro, y ordenará a todo su ejército que nos de caza. Así, nos tocará huir por medio mundo al tiempo que conocemos a un grupo de personajes que se unirán a nuestra pandilla creyendo que sí somos la nueva versión del héroe del pasado. Y todo eso mientras tratan de hacer frente a un villano llamado el Señor de las Sombras, que podría poner



■ *DQXI* supone el regreso a PlayStation de las entregas "canónicas" de esta saga rolera. Llegará con textos en castellano.

en peligro a todos los habitantes de nuestro mundo. Completar la historia nos llevará más de 50 horas, aunque si queremos completarlo al 100%, con todas las misiones secundarias y minijuegos, superaremos con creces las 100.

Los diseños de Akira Toriyama volverán a ofrecernos una genial dirección artística que, gracias a la potencia de PS4, nos regalará un apartado visual realmente espectacular, con unos entornos mucho más grandes que en pasadas entregas y unos escenarios llenos de detalle. El elenco de personajes será tan tópico como podemos esperar de cualquier J-RPG de corte clásico, pero tendrán el encanto del que siempre han gozado los protagonistas de anteriores entregas de la saga. La pequeña ma- »

Ecos de ediciones especiales

SQUARE ENIX SABE QUE *DRAGON QUEST* es una de las sagas más importantes del rol japonés. Por eso, está preparando dos ediciones especiales de cara al lanzamiento de la undécima entrega de la saga. Eso sí, la espectacular Edición of Lost Time será exclusiva de la tienda online de la compañía nipona.

EDITION OF LIGHT

Además de una carátula reversible para cambiar de aspecto de vez en cuando, esta edición incluye tres ayudas digitales para el juego en sí. El Suplicante es un accesorio que nos permitirá recuperar PM, la Sanadora restablece nuestro PV y las tres simientes de destreza, que nos darán tres puntos de destreza.

EDITION OF LOST TIME

Incluye todo lo de la edición of Light , un mapa de Erdrea en una tela de 50x38 cm, la banda sonora en CD, una caja metálica, un libro de arte de tapa dura y 128 páginas con los diseños de Akira Toriyama, 15 simientes de destreza más para el juego y un inspiravial (otro consumible).

Mucho más que un héroe

LOS JRPG MÁS MEMORABLES de la historia son aventuras llenas de virtudes. Nos han enamorado por muchos motivos, como por sus combates, sus gigantescos mundos repletos de fantasía, sus historias inolvidables o el carisma de sus protagonistas. Sin embargo, uno de los elementos que más nos han encandilado y que, desgraciadamente, se está perdiendo, es la posibilidad de contar con un grupo de héroes. Sí, siempre hay un verdadero protagonista que controlamos de principio a fin de la aventura, pero nos encanta que se rodee de un grupo de personajes de lo más variopinto. Eso no sólo logra que la experiencia sea lo más variada posible en lo jugable, sino que también genera todo tipo de situaciones geniales y amistades o romances inolvidables. Bueno, pues *Dragon Quest XI* seguirá la tradición más nipona del género y nos ofrecerá un grupo de personajes realmente formidable.



ROB
Este anciano, además de contar con un mostacho soberbio, es de lo más misterioso. Tiene aspecto de viajero o comerciante, pero a la hora de la batalla resulta un compañero indispensable, haciendo uso de la magia y de diversas artes marciales.

SERENA
Esta jovencita tiene un carácter de lo más tranquilo. Es compasiva y buena compañera, aunque su amiga Verónica a veces le pone de los nervios. Es la experta en magia curativa, por lo que será esencial para sanar a los miembros del grupo.

HÉROE
Nuestro protagonista descubre, durante la ceremonia de mayoría de edad de su aldea, que es la reencarnación del mítico héroe Luminario, por lo que emprende un viaje por todo el mundo para descubrir qué le depara su destino.







Versión occidental, casi un remaster

HEMOS TENIDO QUE ESPERAR MÁS DE UN AÑO, respecto al lanzamiento nipón, para poder disfrutar de esta nueva entrega de la saga, pero la demora merecerá la pena, puesto que disfrutaremos de un buen número de mejoras y novedades. Para empezar, contará con voces (en inglés), lo que hará que los personajes tengan más vida que en la versión japonesa. También contaremos con modo de dificultad extrema, la misión draconiana, que supondrá un verdadero reto. La interfaz y los menús serán más intuitivos, dispondremos de una cámara en primera persona e incluso nuevos controles.



Nuestro héroe será señalado como un enemigo del reino, por lo que nos perseguirá el ejército.

ga, Verónica, promete protagonizar momentos geniales, aunque nuestro favorito, por ahora, es Servando, una especie de bufón de un circo. Los lazos de amistad se forjarán durante los combates, pero también en las acampadas, todo un clásico de la saga. Junto al fuego no sólo guardaremos partida o recuperaremos la energía y los PM del grupo, sino que también disfrutaremos de animadas conversaciones. Y ya que lo hemos mencionado, hablemos de los combates. Serán por turnos, como es costumbre. Podremos dejar la cámara automática, como siempre, o escoger el modo Lucha Libre, en el que podremos controlar la cámara y los personajes nosotros mismos. Será una opción puramente estética, ya no que no afectará a la jugabilidad ni tendrá una aplicación estratégica durante las batallas. Los enemigos aparecerán en el escenario, por lo que ya no habrá combates aleatorios y podremos esquivar a los enemigos si queremos y somos suficientemente habilidosos. El sistema de inspiración nos permitirá realizar golpes especiales al rellenar la susodicha barra, aunque lo mejor será esperar a que dos o más miembros del grupo también estén inspirados para así realizar ataques conjuntos. Por ejemplo, nuestro héroe y Erik ejecutarán un letal combo en el que, además, el ladronzuelo intentará afanar algún objeto de valor a nuestros rivales. Pero ojo, que nuestros enemigos también podrán entrar en el modo inspirado y realizar ataques devastadores. Al completar batallas recibiremos experiencia y al subir de nivel putos de destreza, que luego podremos utilizar para desbloquear nuevas habilidades en el panel de personaje, un ta-

ERIK
Este clásico pícaro decide abandonar su lucrativa y delictiva carrera para unirse a nuestro protagonista. No es el tipo más educado y caballeroso, del mundo, pero es un verdadero amigo que, gracias a sus múltiples viajes, servirá de guía para nuestro héroe.

JADE
Esta experta en artes marciales viaja por todo el mundo junto a Rob con un objetivo que tendremos que descubrir durante nuestra aventura. Viendo las patadas que suelta a sus rivales parece un poco bruta, pero su belleza y elegancia ocultan su auténtico pasado.

SERVANDO
Este simpático trovador es la alegría de la huerta de nuestra aventura. Es muy alegre y positivo y su objetivo en la vida es hacer reír a la gente. Pero ojo, que cuando llega la hora de los combates, resulta letal con la espada y provocará más llantos que risas.

VERÓNICA
La pequeñaja del grupo es la más inconsciente de todos. No teme a nada ni a nadie y domina la magia ofensiva. Pese a su aspecto infantil es muy madura, por lo que no soporta que la gente le trate como si fuera un niña pequeña (pese a serlo).



Las monturas nos permitirán movernos más rápido por los escenarios y alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

El panel de habilidades, toda una novedad en la saga, nos permitirá escoger qué talentos aprenderá cada personaje.

blero que recuerda mucho al clásico de *Final Fantasy X*. Nuestro protagonista, por ejemplo, tendrá varias ramificaciones en su tablero, por lo que no tiene porqué ser un guerrero y podríamos centrar su desarrollo en la magia, aunque imaginamos que al final acabaremos obteniendo todas las habilidades y mejoras posibles.

Las misiones secundarias nos invitarán a explorar cada rincón de los mapas y los minijuegos serán distracciones perfectas entre tanto combate. Por ahora, se han confirmado las carreras de caballos y el casino, pero seguro que habrán más pasatiempos. En las carreras de caballos, como es habitual, la clave consistirá en dosificar la barra de resistencia de nuestra montura. Y hablando de monturas, nuestro héroe también podrá montar a caballo para moverse por los escenarios. La posibilidad de montar en corceles es algo relativamente común en los juegos de rol medievales, pero lo que no lo es tanto es la capacidad de domar también todo tipo de monstruos, que nos permitirán desplazarnos con más rapidez y también alcanzar zonas inaccesibles a pie . Así, podremos montar sobre abejas gigantes para atravesar lagos, sobre cabalgaesqueletos para escalar paredes verticales y hasta dragones con los que sobrevolar los escenarios. Otra novedad muy interesante de la versión occidental será la »





Los combates por turnos nos enfrentarán contra criaturas gigantescas, como este escorpión.

En las acampadas el grupo se tomará un descanso y se contarán batallitas realmente divertidas.

Aunque la base jugable será la fórmula clásica de la saga, habrá novedades, como secuencias de infiltración, por ejemplo.

posibilidad de esprintar durante la exploración, lo que nos ahorrará un tiempo muy valioso cuando vayamos en busca de misiones o cumplamos distintos recados. Esta libertad de movimientos casa a la perfección con la enorme escala de los escenarios. No es, eso sí, un mundo abierto, pero sí que estamos ante el *Dragon Quest* más ambicioso y gigantesco en la historia de la saga. Para muchos, la linealidad puede ser un punto flaco a nivel jugable, pero el diseño de niveles se suele ver favorecido y parece que así será también en esta entrega. Así, los mapeados tendrán zonas más abiertas y otras más pasilleras, pero estarán repletos de caminos secundarios y secretos para recompensar a los más exploradores. Los poblados, repletos de personajes dedicados a sus quehaceres diarios, nos han parecido más convincentes y detallados que nunca. Muchos de estos personajes nos ofrecen diálogos geniales, cargados de humor y hasta de surrealismo, además de encargarnos todo tipo de misiones secundarias. También nos ha sorprendido encontrarnos con mecánicas como momentos de infiltración o secuencias cinemáticas interactivas al estilo *Uncharted*, como escapar de un gigantesco dragón, por ejemplo. Son, desde luego, novedades que suponen un soplo de aire fresco para la saga.

La creación de armas y equipamiento será otra de las claves jugables. El mundo de juego estará plagado de materiales que podremos recolectar para luego fabricar nuevos objetos. Como viene siendo habitual, la mayoría de armaduras y trajes que manufacturemos no cambiarán el aspecto de nuestros



Nuestro grupo estará formado por un elenco de personajes realmente genial. Habrá de todo.







protagonistas. Es lo que tiene contar con los diseños del genial Toriyama. Eso sí, todas las armas y escudos sí que se verán reflejadas durante las batallas o la exploración. A simple vista, *Dragon Quest XI* sigue a pies juntillas el desarrollo y las mecánicas de pasadas entregas de la saga, incluido su estilo artístico de cel-shading o la multitud de clichés del género. Es cierto, el núcleo jugable es muy similar, pero también nos hemos encontrado con una buena ristra de novedades que prometen sentarle de lujo a esta nueva entrega, como el uso de muchas más monturas, un diseño de niveles más complejo, unos mapeados más grandes y unas ciudades mucho más vivas y realistas. No será una entrega revolucionaria, ni mucho menos, pero todo parece indicar que sí será una de las más completas y ambiciosas. Nosotros, desde luego, estamos deseando dedicarle las más de 100 horas que nos costará completarlo al 100%.

La batalla entre Squaresoft y Enix

LAS RIVALIDADES EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO son tan viejas como la propia industria. Muchas veces han sido las desarrolladoras de hardware las que han luchado por hacerse con el mercado, como Nintendo, Sega, Microsoft o Sony. Pero las creadoras de software no han sido menos, y una de las batallas más memorables del desarrollo japonés fue la de Squaresoft y Enix. Enix comenzó realizando un concurso para programadores, que ganó el genial Yuji Horii con un juego de tenis. El primer *Dragon Quest* (1), lanzado en 1986, llegó de la mano de Horii, Koichi Nakamura y el dibujante Akira Toriyama. Se convirtió en un éxito total, vendiendo un millón y medio de copias en Japón. Por aquel momento, Square no pasaba por su mejor momento, así que trataron de aprovechar el éxito *Dragon Quest* y decidieron realizar un último intento creando *Final Fantasy* (2) con Hironobu Sakaguchi a la cabeza. Desde entonces, ambas compañías lucharon por convertirse en los líderes del rol nipón. Uno de los momentos más álgidos de ambas compañías fue a mediados de los 90. Enix lanzó *Star Ocean* (3), su nueva saga de rol, en 1996, mientras que Square sorprendía al mundo con *Final Fantasy VII* (4) al año siguiente. Ambas compañías dejaron de lado la competencia y decidieron fusionarse en 2003 para reducir costes de producción y para poder competir con los desarrolladores occidentales. Sin embargo, antes de hacerlo nos dejaron dos últimas joyas. Hablamos de *Star Ocean: Till the End of Time* (5) de PS2 y del inicio de una de las sagas más emblemáticas de los J-RPG, *Kingdom Hearts* (6) de Square.















Gracias al Active Touch System, veremos controles de balón tan sensacionales como éste de Kevin De Bruyne. Las animaciones son mucho más naturales.

HACEMOS LA PRETEMPORADA CON...

EA SPORTS FIFA 19

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

FIFA 18 fue un auténtico superventas. Pero en EA Sports no se han dormido en los laureles y siguen mejorando y haciendo crecer su simulador de fútbol, con una entrega que será aún más redonda.

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | 28 DE SEPTIEMBRE

La anterior entrega de *FIFA* ha sido un éxito rotundo. Entonces, ¿cómo podía mejorarlo EA Sports? Pues adquiriendo la licencia de la Champions League (y de la Europa League y de la Supercopa de Europa), que se añaden al ya de por sí mareante catálogo de licencias que siempre ha caracterizado a esta serie desde sus inicios. Pero no contentos con ello, además de poder disputar la máxima competición a nivel de clubes con todo lujo de detalles, también la han integrado en sus modos de juego más exitosos, como El Camino (que cerrará la historia de Alex Hunter) o en el modo FUT. Estuvimos probándolo (y ya levantamos la "orejona") en la presentación de *FIFA 19* que tuvo lugar hace unas semanas en el mejor marco posible: el Wanda Metropolitano, que será el escenario de la final de la próxima Champions. Allí pudimos charlar con sus creadores y disputar los primeros partidos en una versión que estaba al 85%.

Lo que más nos llamó la atención durante los primeros partidos fue lo que sus creadores llaman "50/50 Battles", un nuevo sistema que hace que las pugnas por los balones divididos sean mucho más realistas que antaño. Esta nueva característica, junto al llamado Sistema de Toque Activo, que hace que nuestro jugador se comporte de forma más realista y tenga nuevas alternativas al recibir la pelota, logran que los partidos se vean más "naturales". Pero el añadido más interesante lo encontramos en una nueva mecánica a la hora de chutar a puerta. Pulsa el botón de disparo y vuelve a pulsarlo justo cuando tu jugador va a chutar y te saldrá un gran tiro. Pero ojo, si lo haces mal, te saldrá un "churro", con lo que de nosotros dependerá si nos arriesgamos o no, otorgándole un punto de emoción extra a los partidos (si no quere mos usar está nueva mecánica, podemos chutar "como siempre"; esto es opcional)). Si a ello le sumamos las nuevas animaciones (amagos, regates...), la opción de levantar "manualmente" la pelota con R3 (algo que ofrece muchas posibilidades) o las nuevas Tácticas Dinámicas (que nos permitiirán cambiár rápidamente nuestra "pizarra" y estilo de juego según lo necesitemos), el resultado son partidos de lo más satisfactorios. Y otro detalle que nos gustó mucho fueron las opciones del modo Kick Off, que nos permitirán jugar partidos sin reglas o el modo Survival, en el que cada vez que metamos un gol, nos quitarán a un jugador de nuestro equipo. Nos pareció muy divertido.

EA Sports ha introducido nuevas mecánicas y animaciones más naturales que consiguen que los partidos se asemejen mucho más al fútbol real.



■ Las Tácticas Dinámicas permiten adaptar rápidamente nuestra "pizarra" a lo que necesitemos.

"No sólo tenemos la "Champions". Además, la hemos integrado en muchos modos de juego"



SAM RIVERA
Associate Producer de *FIFA 19*

El estadio Wanda Metropolitano, escenario de la final de la próxima Champions League, fue el marco elegido por EA Sports para presentar *FIFA 19*. Y allí, entre partido y partido, pudimos charlar con sus creadores.

Si tuvieras que decir sólo una, ¿cuál dirías que es la mayor innovación que veremos en *FIFA 19* en comparación con los anteriores?
Yo diría que es la naturalidad, la fluidez de las nuevas animaciones gracias al Active Touch System. Cómo se mueven los jugadores, algo que a veces en *FIFA 18* no estaba bien conseguido del todo, ahora todo se ve más natural. Si combinas eso con otro de los pilares que hemos llamado 50/50 Battles (cuando dos jugadores pugnan por un balón, ahora la respuesta es tremendamente realista), todo eso hace que *FIFA 19* se vea y se sienta mejor. Y eso es lo que me han dicho muchos de los que han podido probar el juego.

"Gracias al Active Touch System, el movimiento de los jugadores se siente más natural que lo que vimos en *FIFA 18*".

¿Cuál ha sido el principal desafío o la mayor dificultad a la que os habéis tenido que enfrentar durante el desarrollo de *FIFA 19*?
Como cada año, la clave es encontrar cuáles son las características que el juego necesita. Eso no es nada fácil porque *FIFA* ya tiene un bagaje detrás muy importante y el fútbol, aunque evoluciona, no evoluciona tanto de un año para otro y nosotros cada año tenemos que sacar nuevas características que impacten y que mejoren al juego para hacerlo más divertido y realista. Para ello, hay que jugar mucho, hay que hablar con la gente que lo juega, ver mucho fútbol real, hablar con los programadores para ver dónde se puede mejorar… La suma de todos esos factores nos da una idea de por dónde seguir, pero este proceso no es nada fácil.

Has comentado que la opinión de la comunidad es muy importante para vosotros a la hora de valorar qué novedades incluiréis en la siguiente edición. ¿De qué manera os llega ese feedback al estudio?
Nos llega de bastantes maneras. Hay un equipo dedicado solamente a recopilar el feedback de la comunidad de jugadores de *FIFA*. Y lo hacen de distintas formas: mediante encuestas, en sesiones con aficionados o jugadores profesionales de *FIFA*, mirando los foros, viendo los vídeos de YouTube y los comentarios…Así vemos qué va opinando la gente sobre el juego y vemos en qué podemos mejorarlo.

"Como cada año, nuestro mayor reto ha sido encontrar cuáles son las características que el juego necesita".

¿Y dónde crees que puede estar ese margen de mejora? ¿Qué aspectos se pueden mejorar?
A pesar de que cada año lo damos todo intentando hacer el mejor juego posible, siempre hay cosas que se pueden mejorar Por ejemplo, por más que lo intentamos, el movimiento de los jugadores todavía no es 100% real. Siempre tratamos de que haya un equilibrio entre movimiento real y rápida respuesta del jugador para que el juego sea divertido, y eso a veces nos lleva a que los movimientos no sean tan realistas. Aún hay margen de mejora en ese sentido.

En *FIFA 19* habéis introducido una nueva mecánica en los disparos a puerta en la que el "timing" es fundamental ¿Puedes explicarnos cómo funciona?
Es una nueva mecánica que, si consigues ejecutarla con éxito, te asegura un gran tiro. Pero si no lo consigues, te saldrá un muy mal tiro. Hay que pulsar el botón de disparo y volverlo a pulsar justo antes de que el jugador contacte con la pelota. Te arriesgas a que te salga mal, pero si lo haces correctamente te saldrá un gran disparo. Pero es una característica completamente opcional, orientada a jugadores más expertos o profesionales Los jugadores que no estén interesados en dominarla y que simplemente busquen pasar un buen rato podrán obviarla y jugar como siempre.

Siempre nos ha llamado la atención que *FIFA* sea una serie desarrollada principalmente en un país tan poco "futbolero" como es Canadá. ¿Veis mucho fútbol europeo en el estudio?
Es cierto que Canadá no es un país "futbolero" aunque cada vez hay más gente interesada en este deporte. Es un país de hockey, principalmente. Pero en el estudio todos somos 100% futboleros y seguimos la Champions y las principales ligas. Muchos de nosotros nos despertamos de madrugada para ver partidos europeos.

***FIFA* es una franquicia repleta de licencias y modos de juego. ¿Qué crees que os va a aportar la adquisición de la licencia de la Champions League en este sentido?**
No solamente tenemos la Champions League, que es el torneo más importante a nivel de clubes, sino que la hemos integrado en muchos de nuestros modos de juego. Vas a poder jugarla con Alex Hunter en el modo El Camino, la vas a poder jugar en el modo Carrera, en FUT también habrá contenido de la Champions… Con el buen uso de esta licencia junto a todas las demás y todas las mejoras en la jugabilidad, podemos decir que *FIFA 19* es el mejor juego de fútbol que se ha creado.



La vaselina precisa es una de las 11 habilidades nuevas introducidas en *PES 2019.* Suman un total de 39.

HACEMOS LA PRETEMPORADA CON...

PES 2019

PRO EVOLUTION SOCCER

En Konami van a reponerse de la pérdida de la licencia de la Champions como mejor saben: "hablando en el campo" con un simulador de fútbol muy satisfactorio y divertido.

PS4 | KONAMI | DEPORTIVO | 30 DE AGOSTO

En los gloriosos tiempos de PS2, la serie *PES* suplía la falta de licencias ante su eterno rival *FIFA* presentando una jugabilidad irresistible. Y esta temporada también parece que va a ser su mejor baza, ante la pérdida de una licencia tan atractiva como es la Champions League, que este año estará en *FIFA 19.* Bien es cierto que la compañía nipòna ha hecho esfuerzos en este sentido, obteniendo la licencia de hasta 7 ligas (como la portuguesa, la argentina, la rusa en exclusiva o la belga) y presentando algunos estadios reales y acuerdos con equipos como el FC Barcelona, el AC Milán, el Schalke 04, el AS Monaco o el Celtic de Glasgow. Pero no nos engañemos, en lo que a licencias se refiere poco tiene que hacer ante el todopoderoso *FIFA.* Su gran baza está, insistimos, en lo que puede dar de sí sobre el césped. Y por lo que hemos podido jugar hasta ahora, parece que va a continuar por la buena senda iniciada en la entrega anterior, con un buen puñado de añadidos en la jugabilidad que mejorarán todavía más el resultado final.
Como nos señaló Kei Masuda, assistant producer de *PES 2019*, durante la presentación del juego a la que acudimos en Lisboa, este año se ha puesto mucho énfasis en la individualidad. Es decir, en captar las particularidades de cada jugador y plasmarlas en el juego. A esto ayuda la introducción de 11 nuevas habilidades (como pase sin mirar, vaselina precisa.,especialista en panaltis, parapenaltis, etc.), que se suman al resto formando un total de 39 características.

Ya está disponible en PS Store la demo de *PES 2019*, para que puedas probarlo y convencerte de sus virtudes. Y permite partidos amistosos online.

Otro de los cambios que ya hemos podido ver en acción es el nuevo sistema de cansancio implementado en esta entrega. La fatiga en los jugadores será visible y podremos ordenar un cambio de forma rápida sin necesidad de interrumpir el partido al estilo *FIFA,* aunque en *PES 2019* se nos ofrecerán varias alternativas. También se ha mejorado la física del balón, se han introducido nuevas animaciones y mecánicas en el disparo a puerta, los regates son más realistas al tener en cuenta nuestra posición y la del balón con respecto al rival, etc. Todo ello hace que los partidos sean más satisfactorios y realistas, algo que podéis comprobar vosotros mismos desde YA gracias a la demo que ya está disponible en PS Store, que además permite partidos online gratuitos para que lo pruebes (sólo amistosos, eso sí). Una buena iniciativa de Konami que, sumada a su fecha de lanzamiento casi un mes antes que su rival, puede otorgarle alguna ventaja.

■ La iluminación ha mejorado muchísimo. Y con PS4 Pro los pàrtidos se ven espectaculares.

■ Las animaciones también han mejorado. Ahora el cansancio es visible.

"Queremos acercarnos lo más posible al fútbol real y transmitir todo el entusiasmo que provoca"



KEI MASUDA
Assistant Producer de *PES 2019*

Estuvimos en la Federación Portuguesa de Fútbol no para intentar que Cristiano Ronaldo vuelva al Real Madrid, sino para probar *PES 2019* y entrevistar a uno de sus responsables.

Si sólo pudieras mencionar uno. ¿cuál sería, en tu opinión, el mayor avance que presenta *PES 2019* con respecto a ediciones de años anteriores?
De todas las novedades y mejores que hemos introducido este año, mi favorita es el comportamiento realista de los jugadores, su respuesta y cómo reaccionan ante lo que sucede a su alrededor. Cuando los jugadores cometen errores, intentan reaccionar y corregir rápidamente. Y también las reacciones cuando se sienten cansados. Los jugadores reflejarán el cansancio con nuevas animaciones y eso afectará a su rendimiento en el juego. Es algo que reproduce muy bien la similitud con el fútbol real.

"El tema de las licencias ha sido un conflicto para nosotros durante años, pero no queremos enfocarlo como algo negativo".

¿Cuál ha sido el reto más importante que os habéis encontrado durante el desarrollo del juego?
Seguramente el tema de las licencias. Ha sido un conflicto para nosotros durante años, pero no queríamos enfocarlo como algo negativo. Ha sido un tema difícil, un reto. Pero finalmente en *PES 2019* hemos incorporado el mayor número de licencias, con siete nuevas ligas (la rusa en exclusiva), gran cantidad de estadios desde su lanzamiento (incluyendo el Camp Nou) y clubes partner como el Schalke 04, el AS Monaco o el FC Barcelona.

¿Cuáles son las mejoras más destacables del modo MyClub en *PES 2019*?
Tenemos muchas nuevas opciones para el modo MyClub, Los jugadores que hayan destacado durante cada jornada mejorarán sus estadísticas en base a ello e incluso podrán adquirir nuevas habilidades. También habrá nuevos torneos online que se celebrarán por tiempo limitado, ránkings semanales, podrás comparar tu plantilla con la de tu rival… Y aparecerán jugadores de leyenda como Beckham, Maradona, Cruyff, Nedved, Gullit, Maldini o Kahn.

"En *PES 2019* los jugadores reflejarán el cansancio con nuevas animaciones y eso afectará a su rendimiento durante el partido".

¿Y qué nos puedes decir acerca de las novedades de la Liga Máster?
En la Liga Máster se incorpora la International Champions Cup desde el principio, antes de la temporada- Podemos jugar las nuevas ligas licenciadas en la Liga Máster También hemos mejorado el sistema de traspasos.

Durante la presentación hemos visto que se han pulido y mejorado las mecánicas de tiro y los regates, ¿Qué nos puedes contar al respecto?
Hemos introducido nuevas mecánicas de disparo con animaciones propias. Hemos intentado potenciar la individualidad. Muchos jugadores tienen su disparo característico y hemos intentando incorporarlo en el juego. La animación y la fluidez de los regates se basan en varios factores, como la posición del jugador y del balón respecto a los defensas, la cercanía del rival al girar… Es algo que notarás en cuanto juegues varios partidos.

¿Cuántas personas han participado en el desarrollo de *PES 2019*?
En total han participado 115 personas.

¿ Shingo "Seabass" Takatsuka, artífice de la etapa dorada de *PES* en PS2, participa de algún modo en el juego?
No, él ya no está.

Sé que ves mucho fútbol durante la temporada. ¿Sigues la Liga española? ¿Qué te ha parecido el ultimo Mundial?
Sí, veo partidos de la Liga española. En cuanto al Mundial, creo que Japón ha hecho un buen papel. Siempre intentamos ganar, y jugamos un gran partido contra Bélgica, que son un equipo muy fuerte, así que estamos entusiasmados.

¿Cómo crees que deberían ser los juegos de fútbol en el futuro? ¿En qué parcelas consideras que deberíais seguir trabajando para lograr mantener enganchados a los aficionados?
Queremos hacer juegos que sean como ver un partido por televisión. Acercarnos lo más posible al fútbol real y conectar con ese punto de entusiasmo que este deporte es capaz de provocar en todo el mundo. Y por supuesto que sean divertidos. Así, los aficionados querrán seguir jugándolos.

LA REALIDAD VIRTUAL DE SONY NO PARA DE CRECER

Las próximas novedades de PlayStation® VR

Empezamos el año con unos 150 juegos pero el catálogo de PS VR no cesa de incrementar con propuestas de todo tipo y para todos los gustos. Aquí te presentamos algunos de sus próximos éxitos.

Sony sigue decidida a llevar la realidad virtual al máximo número de hogares posible. Ya os contamos hace unos meses que ya habían logrado "colocar" más de 2 millones de dispositivos en todo el mundo, con un catálogo cercano a los 150 juegos. Unas cifras que no van a parar de crecer, gracias a la rebaja permanente de 100 euros que pusieron en marcha el pasado mes de marzo. Así pues, por 299 euros tenemos el pack básico (que incluye PlayStation VR, la cámara y las cinco experiencias incluidas en *PS VR Worlds*) y por 30 euros más el mismo pack pero añadiendo *Gran Turismo Sport*. Paralelamente, durante estos últimos meses Sony ha seguido apoyando su dispositivo, con títulos propios como *The Inpatient* o *Bravo Team* y relanzando algunos juegos destacados en formato físico (como *Superhot VR* o *Arizona Sunshine*). Y a ello se han sumado otras compañías que también han tenido un papel destacado en este sentido, como Avance con *The American Dream, Time Carnage* o relanzamientos en formato físico como *Theseus*.
Pero esto no termina aquí. A lanzamientos recientes como *Salary Man Escape* o *The Persistence* (analizados en este mismo número), van a sumarse en los próximos meses una buena batería de "refuerzos" que dotarán de más variedad si cabe al ya bien surtido catálogo de PS VR.

Shooters, juegos de plataformas y musicales, puzles, aventuras, terror... En estos próximos meses habrá mucha variedad en PS VR.

Variedad real... y virtual.

En las próximas páginas te mostramos algunas de las novedades más destacadas que podremos jugar en PlayStation VR en breve. Juegos de todo tipo y para todos los gustos. Desde shooters como *Firewall Zero Hour, Blood & Truth* o *Kill X* hasta terroríficas experiencias como *Intruders: Hide and Seek, The Walker* o *Mindtaker*. También llama la atención la abundancia de juegos musicales, con propuestas tan dispares como *Beat Saber, Electronauts* o *Track Lab*; y plataformas como el genial *Astro Bot: Rescue Mission* o *Star Child*. Y también van a unirse a la fiesta títulos míticos como *Tetris* (más inmersivo que nunca con PS VR), estudios importantes como From Software (con su *Déraciné*) o actores como Elijah Wood, clave en el thriller *Transference*. Así que ajusta tu visor y sumérgete con nosotros en una selección de los juegos más sorprendentes que llegarán en breve a PlayStation VR.

Lanzamientos recientes para tu PlayStation VR

HACE TIEMPO QUE UNA SAGA IMPORTANTE no arropa PS VR (como en su día hicieron *Resident Evil 7, Skyrim* o *Doom)*, pero aún así, en los últimos meses han salido juegos más que interesantes:



THE PERSISTENCE
Un terrorífico shooter con toques "roguelike" y ambientación espacial que es de lo mejorcito que ha salido en lo que va de año.



SALARY MAN ESCAPE
Desafiantes puzles con una puesta en escena repleta de simbolismo y sarcasmo. Escapar de la oficina es mucho más divertido así.



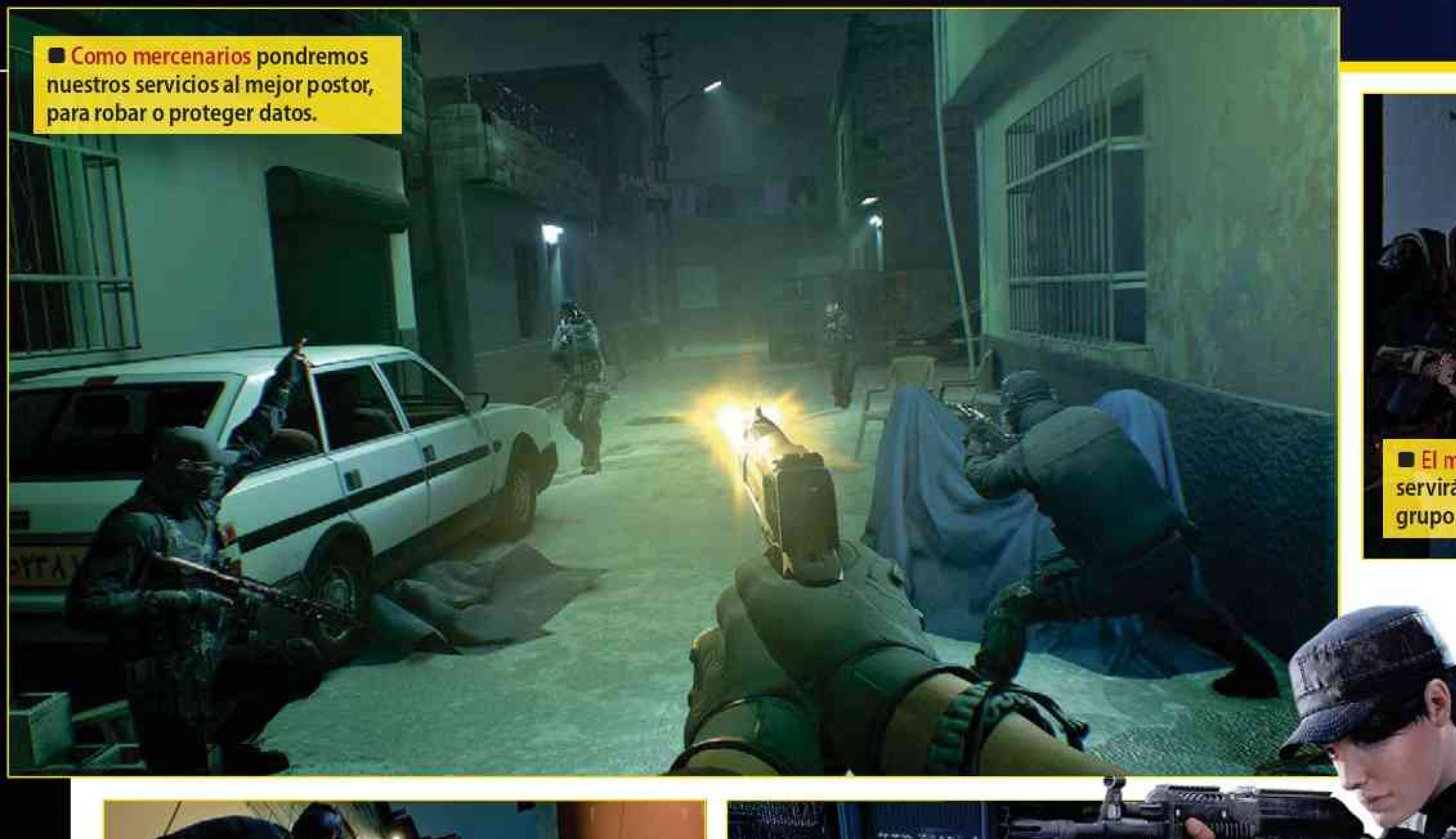
SUPERHOT VR
Y hablando de shooters y de puzles, aquí se mezclan ambos géneros de forma genial. Tanto, que Sony lo relanzó en formato físico.



THE AMERICAN DREAM
Un divertidísimo shooter repleto de ironía y mala uva en el que vivimos "el sueño americano" pero sin dejar de pegar tiros.



MOSS
Una mágica aventura de plataformas y puzles que dejó tanta huella que fue relanzada en formato físico hace un par de meses.



■ Como mercenarios pondremos nuestros servicios al mejor postor, para robar o proteger datos.



■ El micrófono del casco PS VR servirá para comunicarnos con el grupo y decidir la mejor estrategia.





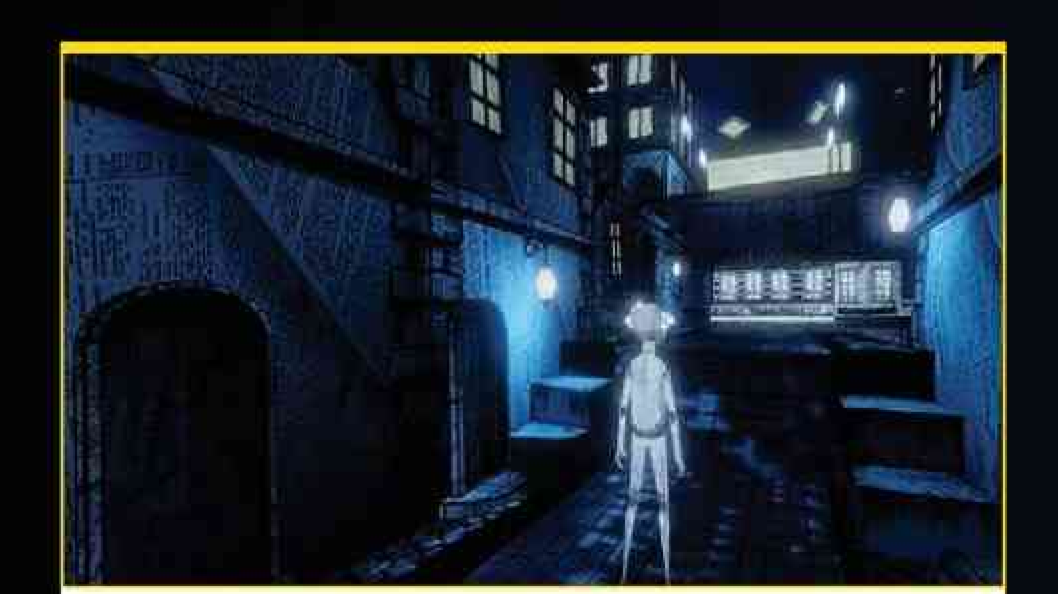


La cooperación con nuestros compañeros será fundamental para conseguir la victoria.

FIREWALL ZERO HOUR

FIRST CONTACT ENT. SHOOTER 29 DE AGOSTO

Un shooter cooperativo es tan bueno como lo sea su modo multijugador. De igual modo, un juego de VR necesita un sistema de control sencillo, que no "maree". En First Contact Entertainment han sido conscientes de ambos aspectos a la hora de crear *Firewall: Zero Hour*. Para empezar, el juego está centrado en la acción multijugador, aunque ofrece la posibilidad de entrenar en solitario. Formando un equipo de cuatro jugadores (a escoger entre 12 tipos de mercenario), el objetivo es uno de los bienes más preciados en el siglo XXI: los datos, repartidos en nueve mapas de Rusia, Reino Unido y Oriente Medio. Tras aceptar un contrato, nuestro escuadrón ha de superar el cortafuegos, localizar un portátil e iniciar el hackeo del mismo. Suena fácil, pero enfrente tendremos un ejército (controlado por la IA en el modo Training) o bien otro equipo formado por cuatro jugadores, y cuya misión es proteger los datos a toda costa. Si lo hacemos bien, ganaremos jugosas recompensas para desbloquear nuevas armas y equipamiento. A pesar de ser un shooter frenético, *Firewall* busca también ofrecer una experiencia lo más cómoda posible en VR. El jugador tiene visión de 360 grados, con un desplazamiento intuitivo. El juego incorpora además sonido 3D para localizar mejor al enemigo, y la opción de comunicarnos con nuestros compañeros (algo esencial para organizar estrategias) a través del micrófono incorporado en el casco PS VR.



ANYONE'S DIARY

WORLD DOMINATION PROJECT PLATAFORMAS POR DET.

En inglés Anyone significa "cualquiera", y es que el (o la) protagonista de este juego no tiene identidad. Nos corresponde a nosotros desvelar quién es Anyone, sus ilusiones y sus problemas, resolviendo los puzles que se plantean. Para ello nos movemos (en tercera persona) por una ciudad recortada en papel, reflejo de la melancolía que siente el personaje principal.



BEAT SABER

HYPERBOLIC MAGNETISM MÚSICA POR DETERMINAR

Acción y ritmo combinados en un juego de VR... ¿suena bien? ¡Suena genial! *Beat Saber* tiene una mecánica sencilla pero que "engancha": hay que cortar los bloques que se aproximan, al ritmo de la música. Cada bloque tiene una flecha indicando el ángulo de corte; si lo hacemos bien, un nuevo ritmo se añade a la partida, provocando al jugador un "subidón" de emoción.



DARK ECLIPSE

SUNSOFT MOBA 2018

Trasladar los multijugador online a la realidad virtual es una apuesta arriesgada, pero en Sunsoft han dado con "el truco". *Dark Eclipse* nos pone al mando de un equipo de tres personajes, cada uno con habilidades propias. Por medio del tacto movemos a nuestros personajes, gestionamos recursos y atacamos a los enemigos, a la vez que ganamos experiencia como en un RPG.

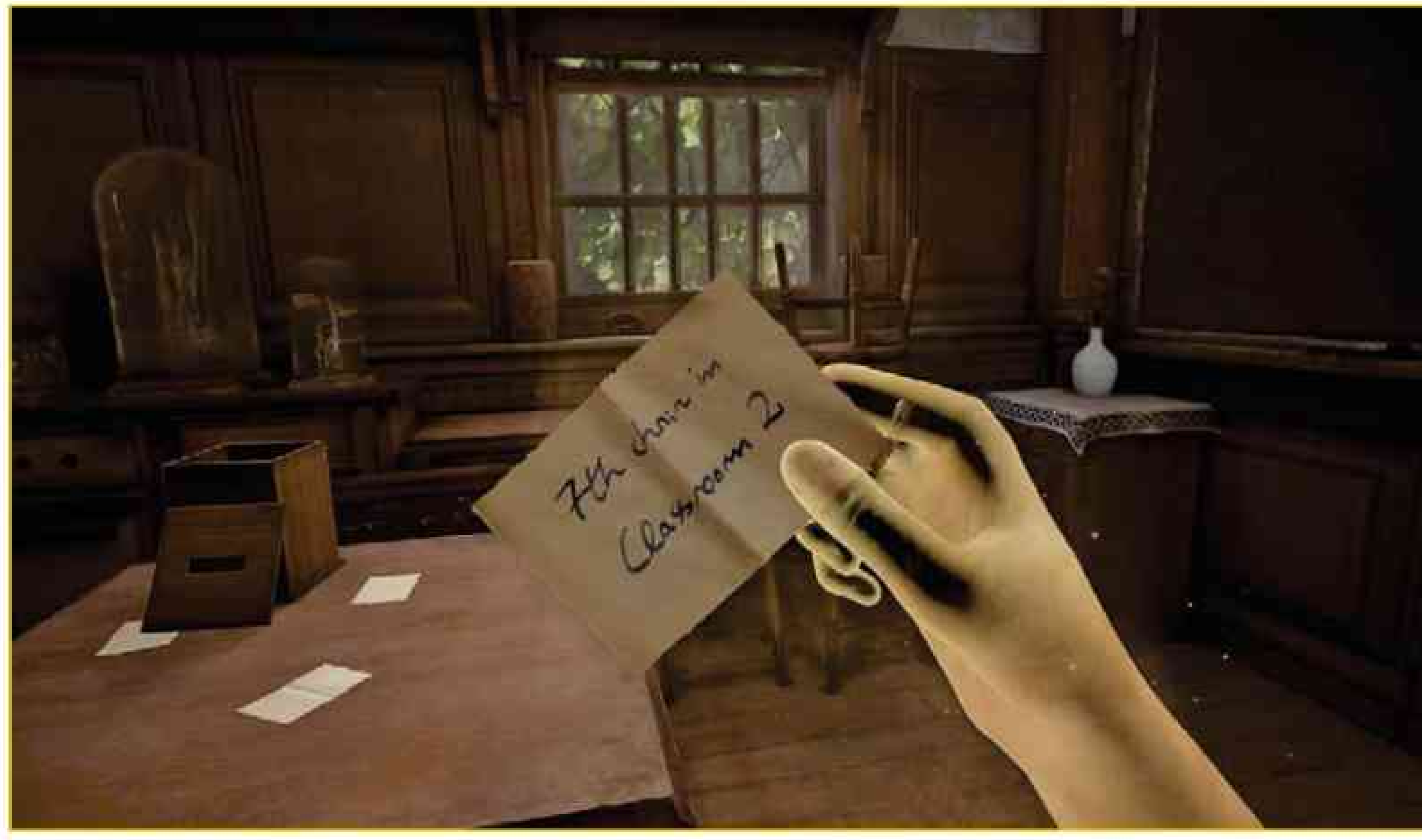






Nuestro espíritu en *Déraciné* debe escubrir las historias de los niños ara poder mostrar su presencia.



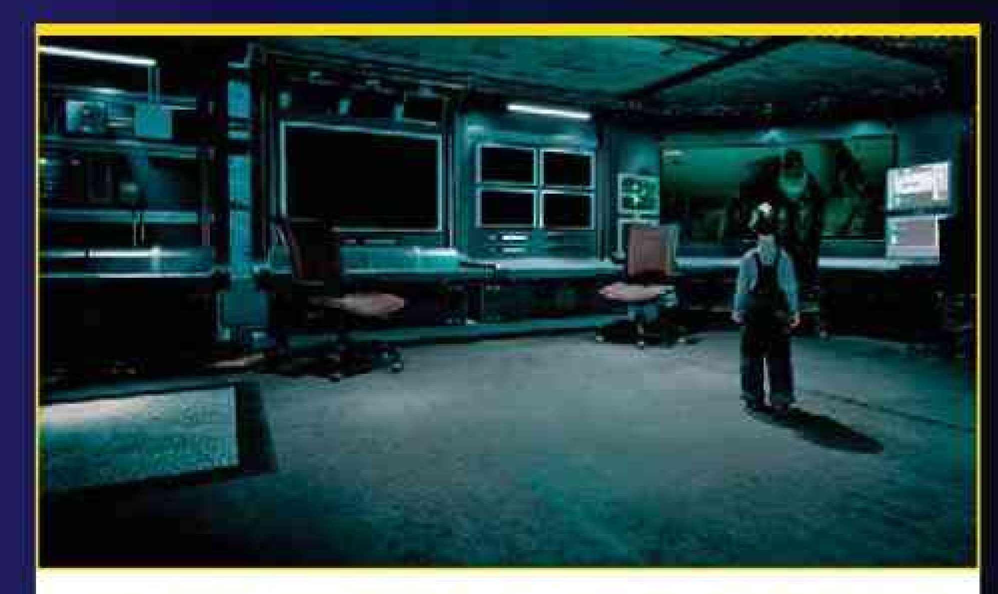


DÉRACINÉ

FROM SOFTWARE | AVENTURA | POR DETERMINAR

Déraciné es una palabra francesa que significa "desarraigado", y define en fondo y forma lo nuevo de FromSoftware. Alejándose de la acción y los monstruos de sus otros juegos, los creadores de *Dark Souls* traen a PS VR una experiencia intimista de gran belleza. *Déraciné* recuerda a títulos como *What Remains of Edith Finch*, donde todo está al servicio de la narrativa y la interacción es muy precisa. El juego nos traslada a un internado del siglo XIX, en el papel de un fantasma. Tras haber sido invocado por una de las niñas del lugar, tenemos que hacer notar nuestra presencia al resto de personas, interactuando con ellos. Podemos mirar a nuestro alrededor con libertad, pero el movimiento se basa en "teletransporte" a puntos prefijados. Cuando estemos junto a una persona, la veremos "congelada", ya que pertenece al mundo de los vivos; pero podemos movernos a su alrededor y, lo más importante, escuchar sus pensamientos (que dan forma a la trágica historia del juego). La forma de hacernos notar es resolviendo una serie de puzles, tales "robarle" la vida a fruta para devolvérsela a una flor, o buscar ingredientes en la cocina. Unos rompecabezas sencillos pero efectivos, y que nos permiten explorar el juego para disfrutar del exquisito trabajo de diseño, así como de las historias de los habitantes de la casa.

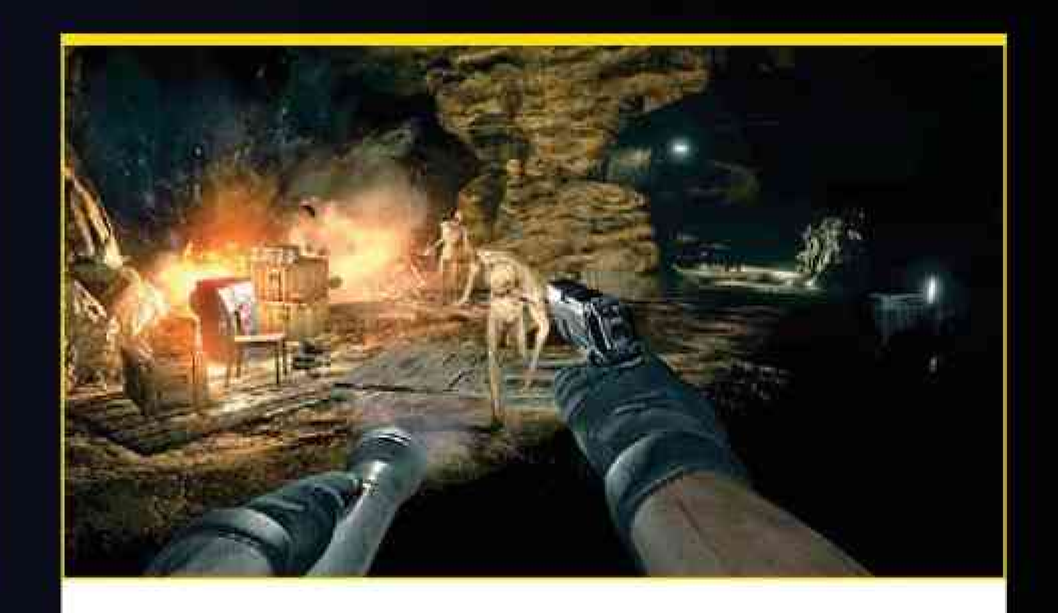
Un agradable cambio de registro de FromSoftware, más poético y emotivo que sus anteriores trabajos.



INTRUDERS: HIDE & SEEK

TESSERA STUDIOS | AVENTURA | POR DETERMINAR

Tres peligrosos intrusos han entrado en tu casa y amenazan a tus padres. Sólo tú, en la piel de un niño de 13 años, puedes salvarlos. *Intruders* se basa en el sigilo y la exploración, pues debes moverte por la mansión sin ser descubierto. También tendrás que controlar tus niveles de ansiedad y miedo, así como tomar difíciles decisiones que afectarán al destino final de tu familia.



KILL X

VIVA GAMES | SHOOTER | POR CONFIRMAR

Acción sin freno como eje de este shooter subjetivo, en el que viajaremos en el tiempo a través de varias épocas. En *Kill X* el objetivo es atravesar una serie de cavernas, repletas de monstruosos enemigos. Podemos escoger entre ataques sigilosos o disparar a todo lo que se mueva. Lo mejor es que el juego tendrá total libertad de movimientos. ¡Por si tenemos que salir "por patas"!



TETRIS EFFECT

RESONAIR | PUZLE | OTOÑO

¿Qué sucede al combinar el talento de Tetsuya Mizuguchi (creador de *Rez*) con la fórmula de *Tetris*? Esa es la original propuesta de *Tetris Effect*: el centro de la pantalla sigue el estilo clásico del juego (con variaciones como "congelar" la acción"), mientras que todo a nuestro alrededor se transforma, por medio de escenarios cambiantes y unos impresionantes efectos de luz.

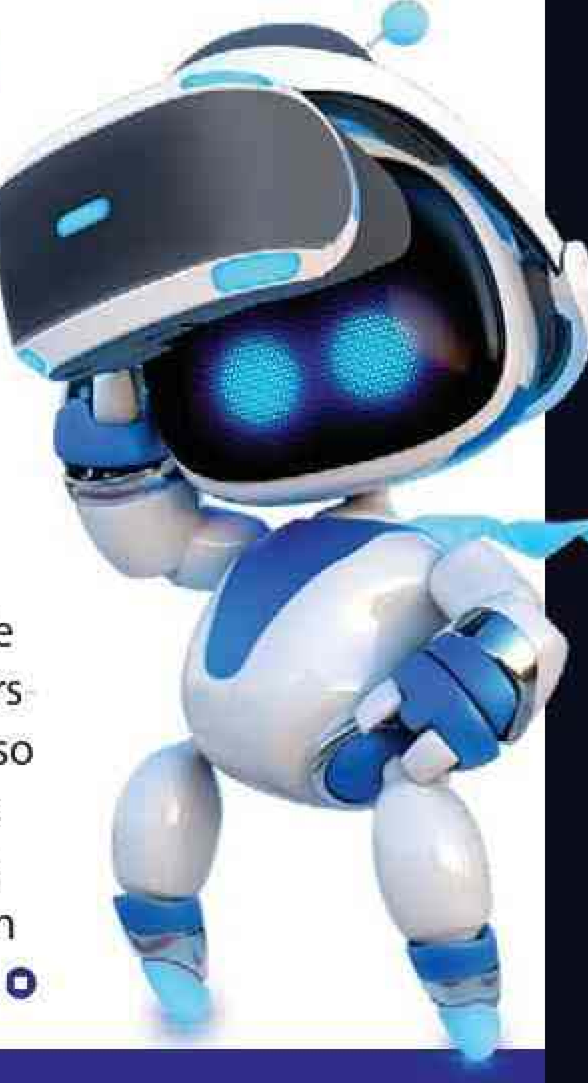

Este simpático robot se llama Astro, y protagoniza un plataformas repleto de secretos y desafíos.

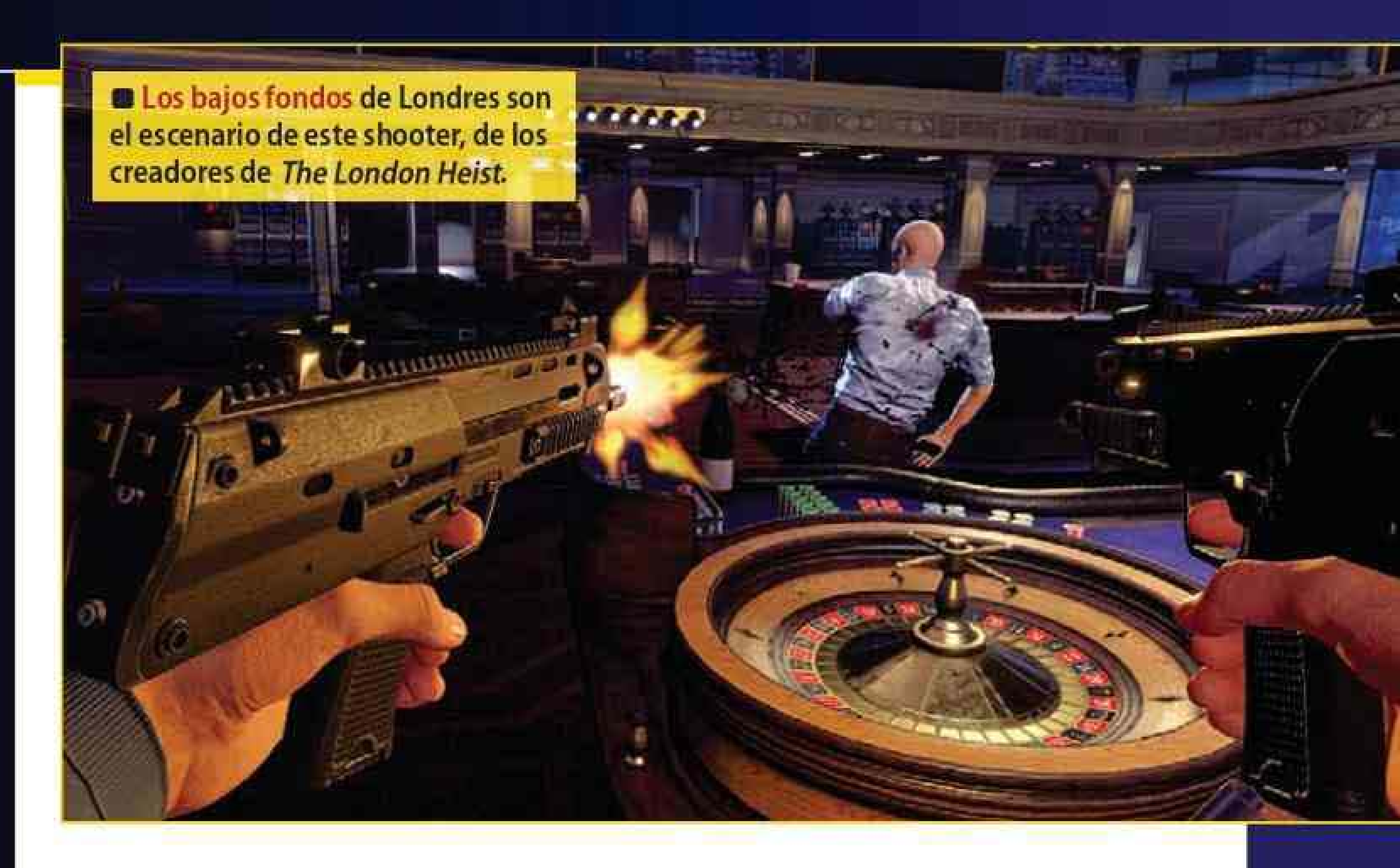


ASTRO BOT RESCUE MISSION

SONY JAPAN STUDIO | PLATAFORMAS | 3 DE OCTUBRE

Las plataformas clásicas no son un género muy habitual en PS VR, pero Japan Studio quiere remediarlo con *Astro Bot: Rescue Mision*. Astro, el robot protagonista, es también capitán de su propia nave, cuya tripulación ha desaparecido. Astro tendrá que recorrer 26 niveles, repartidos en cinco mundos distintos, con sus respectivos jefes finales. En estos planetas Astro se enfrentará a multitud de enemigos y puzles; pero para darle facilidades al jugador, *Astro Bot* tendrá una perspectiva de 360 grados. También incorpora el uso del Dual Shock 4 para las armas de Astro. *Astro Bot* vendrá además con un modo multijugador, para que hasta cuatro jugadores se diviertan con carreras o enfrentándose en grupo a los jefazos.



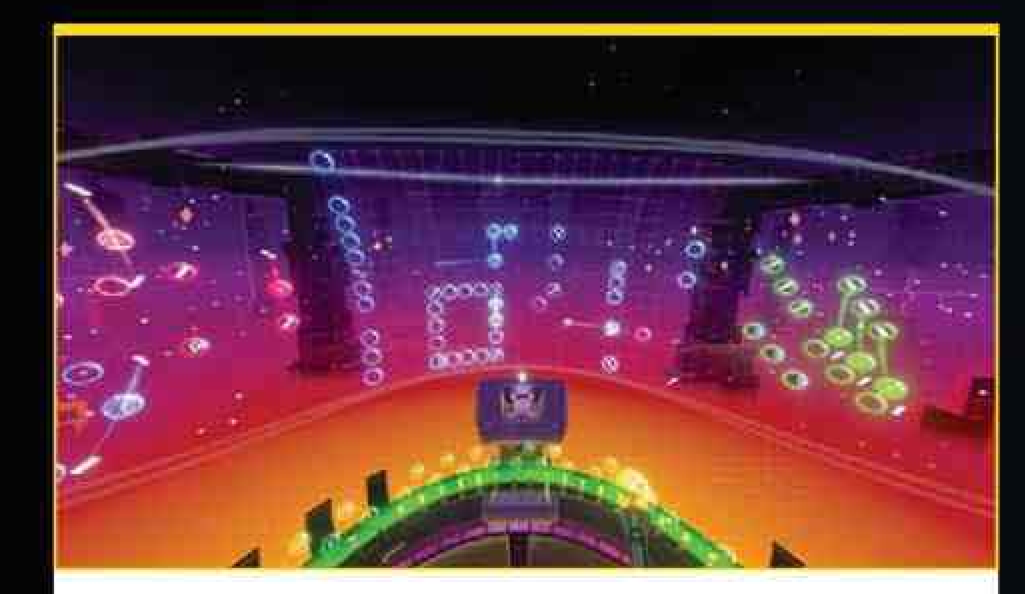

Los bajos fondos de Londres son el escenario de este shooter, de los creadores de *The London Heist*.

BLOOD & TRUTH

SIE LONDON STUDIOS | SHOOTER | POR DETERMINAR

Una de las secciones más memorables del recopilatorio *PlayStation VR Worlds* fue *The London Heist*. Pues bien, SIE London Studios quiere retomar y ampliar ese concepto con *Blood & Truth*, trasladándonos a los peligrosos bajos fondos de Londres. En el juego asumimos el papel de Ryan Marks, un ex soldado que tiene que "patearse" la parte más oscura de la ciudad para salvar a su familia, en manos de un mafioso despiadado. Como buen shooter subjetivo, *Blood & Truth* tendrá tiroteos frenéticos en clubs, locales y calles de la "parte chunga" de la ciudad. Para darle un toque de autenticidad, la recarga de las armas y sus mecanismos se harán igual que en la vida real. Pero no todo serán disparos: también habrá que interrogar "amablemente" a matones con pistas sobre nuestra familia. Completan el cóctel varios puzles, que irán desde manejar un sistema de vigilancia hasta forzar cerraduras. A los jugadores más veteranos quizás os sea familiar esta ambientación del hampa londinense, y es que SIE London Studios son también creadores de la emblemática saga *The Getaway* para PS2.





TRACK LAB

LITTLE CHICKEN GAME COMPANY | MÚSICAL | 22 DE AGOSTO

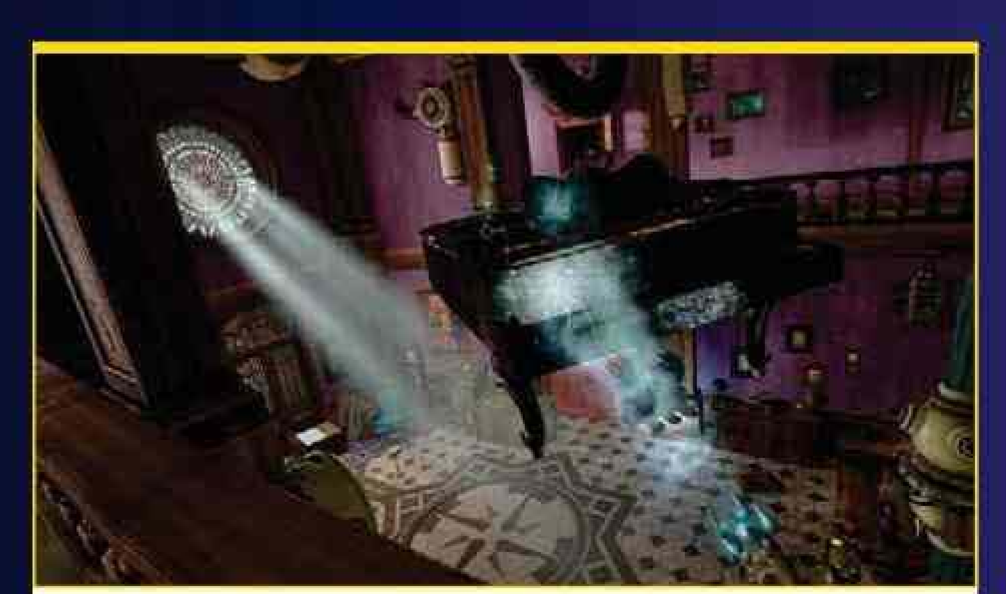
Convertirte en DJ virtual va a ser posible con *Track Lab*. Por medio de puzles y moviendo "bloques" musicales, el juego nos ayuda a crear nuestros propios temas techno, rock o de hip-hop, entre otros géneros. *Track Lab* quiere dar alas a nuestra creatividad, pero también tiene una faceta didáctica: con el modo "Evolver" el jugador aprenderá patrones y conceptos musicales.



TRANSFERENCE

SPECTRE VISION | AVENTURA | OTOÑO

El estudio de Elijah Wood está detrás de *Transference*, una aventura que combina terror y ciencia-ficción. También hay "mezcla" en su estilo visual, con actores de carne y hueso sobre escenarios 3D. Por medio de la nueva ciencia de la "tecnopsicología" nos adentramos en una mente corrupta, explorando una casa para conocer los oscuros secretos de sus inquilinos.



TORN

ASPYR MEDIA | AVENTURA | 28 DE AGOSTO

Misterio y ciencia-ficción se combinan en *Torn*, una experiencia narrativa inspirada en series de televisión como *Black Mirror*. El juego transcurre en una mansión, cuyo dueño desapareció en extrañas circunstancias. Por medio de una herramienta anti-gravedad, tenemos que activar los peculiares inventos que pueblan la casa, desvelando poco a poco el misterio que esconde.

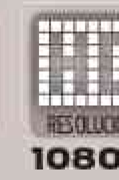
JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**








JUGADORES **1-4**
JUG ONLINE **-**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **-**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.sonicthehedgehog.com/



■ **Plataformas en 2D** vertiginosas y tradicionales en compañía de Sonic. ¿Hay algo mejor que esto?

UNA JUGABILIDAD IRRESISTIBLE

Una vez que coges el mando y te pones a jugar a esta maravilla, resulta complicado soltarlo. Además es un título más variado de lo que parece y que nos invita a realizar múltiples tareas distintas, como éstas.



1 LLEGAR AL FINAL DE CADA FASE es nuestro deber principal. Y en algunos niveles es posible seguir varias rutas distintas, algo que nos ha encantado.



2 RECOGER LA MAYOR CANTIDAD DE ANILLOS DORADOS resulta fundamental para evitar morder el polvo y, también, acceder a niveles de bonus.



3 LOS JEFES FINALES nos dan la bienvenida de cuando en cuando con unos enfrentamientos que suelen depararnos momentos excitantes. ¡A por ellos!

PLATAFORMAS Y DIVERSIÓN **A TODA PASTILLA**

Sonic Mania Plus

Sonic y sus amigos regresan en una aventura de plataformas 2D vertiginosa y que ostenta varias innovaciones en relación al juego original.

Exactamente un año después de que Sega lanzara *Sonic Mania* en formato digital, la compañía nipona se ha animado a relanzar dicha obra en formato físico... y con la coletilla *Plus*. Una versión que mantiene las cualidades que ensalzaron al original y que, además, presenta algunas novedades muy interesantes. Y antes de que se nos olvide, aquellos usuarios que se hicieron con la versión digital pueden descargar este contenido adicional desde PSN.

Aventuras plataformeras en 2D a la vieja usanza es lo que nos propone esta obra. A lo largo de una docena de niveles es necesario ir sorteando los peligros, trampas y obstáculos que se dan cita en cada uno de ellos. Unos escenarios que poseen un diseño extraordinario y, lo más importante, gozan de mucha personalidad, siendo totalmente reconocibles unos de otros. A medida que avanzamos es posible ir recogiendo anillos dorados (un clásico de la saga), enfrentándonos a un puñado de jefes finales liderados por Eggman, participando en fases de bonus muy





Estéticamente es excelente, tanto en lo relacionado con el aspecto de los protagonistas como el diseño de los fondos.



Las fases de bonus las habilitamos cuando recogemos más de 50 anillos en un nivel. ¡Y merece la pena porque son muy divertidas!



La variedad de localizaciones que podemos visitar en esta obra es tan vasta como atractiva.





Esta aventura plataformera en 2D es uno de los mejores exponentes de su género en PlayStation 4.

entretenidas y descubriendo multitud de sorpresas que nos aguardan. Una base jugable magnífica que ha sido potenciada por la suculenta ración de innovaciones que integra esta edición *Plus*.

El nuevo modo Bis es el que más interés posee. Lejos de ser un mero "relleno", esta modalidad viene a ser una especie de "revisión" de la Campaña normal, pero ha sido aderezada por cambios notorios. El principal es la inclusión de una nueva fase (corta pero cautivadora), Angel Island, a la que se añaden otros cambios como la recolocación de ciertos objetos y enemigos, la utilización de distintas paletas de color o, también, ¡poder jugar con cinco personajes! A Sonic, Tails y Knuckles se les han unido Mighty el armadillo y Ray, la ardilla voladora. Y como unos y otros gozan de habilidades únicas, resulta muy gratificante recorrer cada uno de los niveles con unos y otros porque se modifica bastante el avance y la jugabilidad. Una forma muy sugerente de aportar frescura a la aventura. Y a esto se suma otra innovación, la inclusión (o expansión, mejor dicho) del modo multijugador competitivo, que en este caso puede albergar hasta a cuatro jugadores simultáneos. ¿Y qué pasa con su acabado gráfico? Pues que se ha mantenido inalterable, algo lógico teniendo en cuenta que se trata de una de las producciones de naturaleza 2D más sobresalientes de cuantas han aparecido en PS4. Si ya era excelente la versión original de *Sonic Mania*, esta edición *Plus* se convierte en indispensable. Sonic por fin regresa al lugar que se merece.



El nivel de dificultad que ostenta esta aventura de Sonic está muy bien medida. Aprieta pero no ahoga.



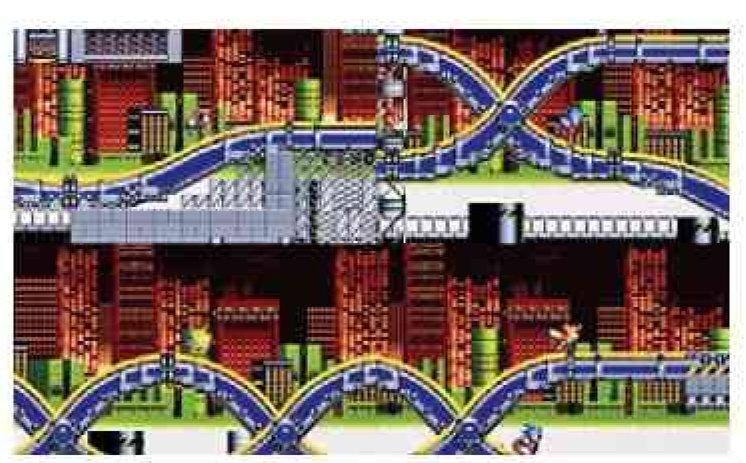
Cada personaje controlable posee sus propias características y atributos, lo que aporta más diversidad y gracia a la acción.

» LAS NOVEDADES MÁS IMPORTANTES

Esta versión incorpora algunas innovaciones destacadas en comparación con lo ofrecido en la entrega original (y digital) de *Sonic Mania*. Unas novedades que nos han sorprendido gratamente ya que añaden bastante más interés al título y alargan su vida útil de forma considerable.



DOS NUEVOS PERSONAJES CONTROLABLES se han unido a la acción: la ardilla Ray y el armadillo Mighty.



EL MODO COMPETITIVO PARA CUATRO JUGADORES nos proporciona unos piques realmente frenéticos. Funciona muy bien.



LA MODALIDAD BIS nos ha parecido excelente, dado que incluye una zona nueva y cambios en el resto de niveles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Excelente jugabilidad y mejor manejo. Novedades bastante llamativas.

» LO PEOR

Si ya jugastéis al original, no sabemos si merece la pena repetir con esta versión.

Te gustará + que... SONIC FORCES



Te gustará − que... RAYMAN LEGENDS



87	**» GRÁFICOS** Personajes y escenarios muestran un modelado muy elaborado.
86	**» SONIDO** Melodías pegadizas y muy inspiradas y efectos acertados.
91	**» DIVERSIÓN** Jugabilidad a prueba de bombas y un control realmente bueno.
89	**» DURACIÓN** Las nuevas modalidades añaden más vida a la aventura principal.
NOTA 90	Sonic regresa a PS4 con una aventura plataformera 2D todavía más atractiva que la que disfrutamos hace un año.





Género:
ROL ONLINE
Desarrollador:
ZENIMAX O.S.
Editor:
BETHESDA SOFTWORKS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €
Collector's Edition:
59,99 €

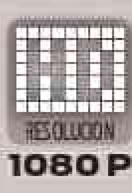

JUGADORES **1**

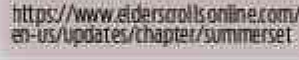

JUG ONLINE **2-100**


TEXTOS **INGLÉS**

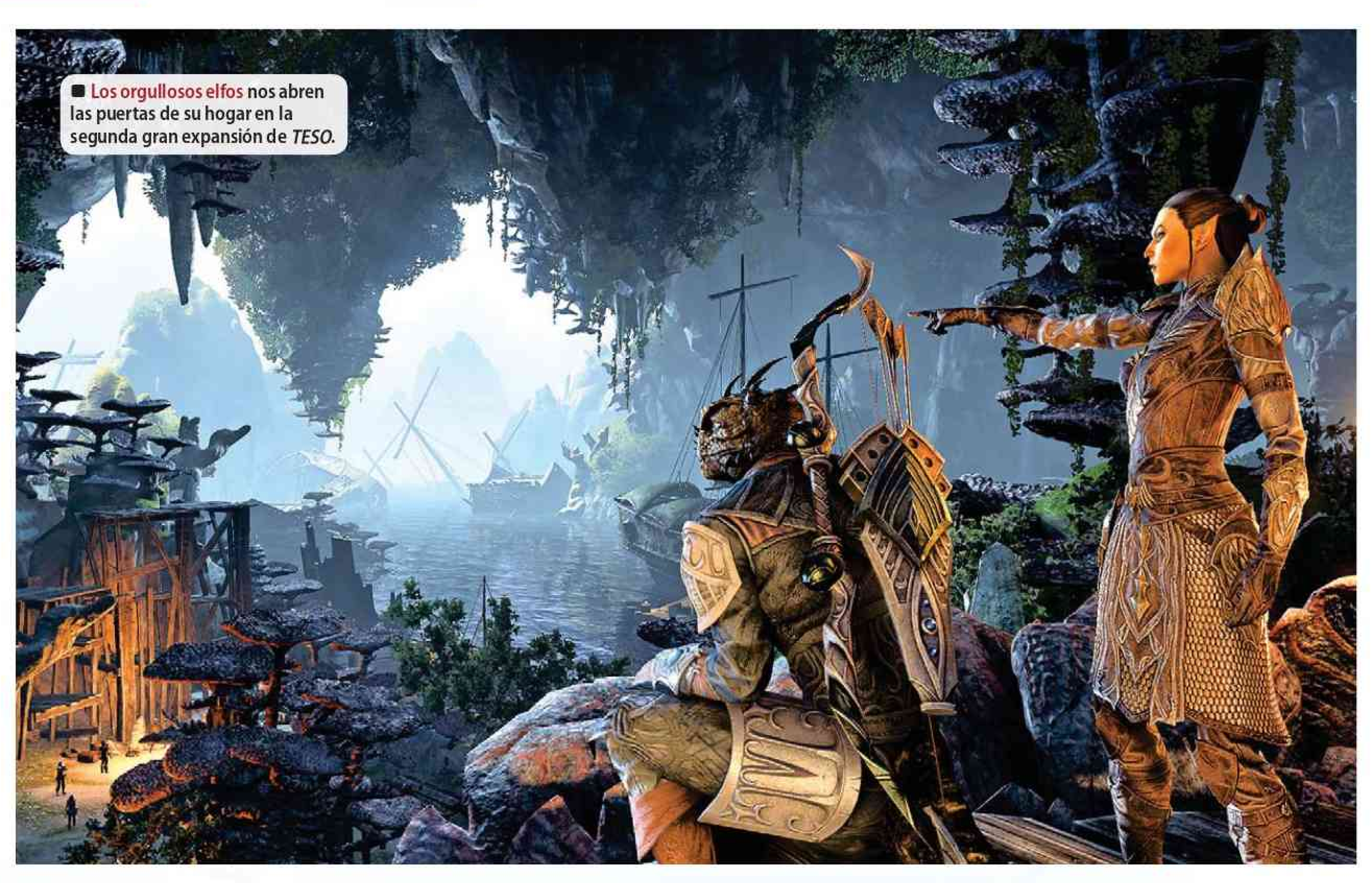

VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**



https://www.elderscrollsonline.com/en-us/updates/chapter/summerset


Los orgullosos elfos nos abren las puertas de su hogar en la segunda gran expansión de *TESO*.

NUEVAS AVENTURAS EN EL **REINO DE LOS ELFOS**

The Elder Scrolls Online: Summerset

¡Seee haceee sabeeeer! ¡Que por orden de la Reina Ayrenn, todos los jugadores pueden vivir nuevas aventuras en las tierras de los Altos Elfos!

Ayrenn, la reina de los elfos en Tamriel, ha decidido poner en Summerset un cartel que diga "Aventureros Welcome". Dicho de otro modo: Summerset, la tierra de los Altos Elfos, abre sus puertas por decreto real. Un enorme escenario en el que transcurre esta nueva expansión de *The Elder Scrolls Online*, con infinidad de retos para jugadores expertos o "novatos" en la saga. Una vez más, la amenaza Daédrica es el telón de fondo; pero Summerset tiene sus propias intrigas y desafíos relacionados con la población élfica.

Al igual que la celebrada expansión *Morrowind*, que *TESO* recibió el año pasado, *Summerset* llega cargada de contenido. Podemos ceñirnos a la "trama principal", uniéndonos al khajiit Razum-Dar (uno de nuestros personajes favoritos de la saga) para combatir la conspiración contra Tamriel en esta Segunda Era. Pero *Summerset* tiene historias propias que contar, en forma de retos y aventuras secundarias, que nos permiten conocer mejor a la orgullosa (por no decir presuntuosa) raza élfica. Las "quests" más importantes giran en torno a la Orden Psijic, una hermandad de magos a la que podemos unirnos, desarrollando nuevos poderes y habilidades. No sólo eso: los Psijic dan acceso a la isla de Artaeum, un escenario adicional dentro de Summerset, con sus propios desafíos y misterios. En suma, más de 30 horas de aventura, con retos no muy originales (hay bastantes misiones de "hacer recados"), pero cuya ambientación es intachable. Los elfos son orgullosos y reticentes ante las "visitas", y su soberbia se deja notar en todos los diálogos. De hecho, su ambigüedad es tal

CREANDO AL **CAMPEÓN** DE SUMMERSET


1 EDITOR. En *Summerset* podemos crear a un personaje a nuestro gusto, escogiendo tanto su aspecto general como sus atributos de combate.


2 COMBATE. Summerset es una de las regiones más grandes de *TESO*, y está repleta de enemigos que eliminar para acumular poder y experiencia.

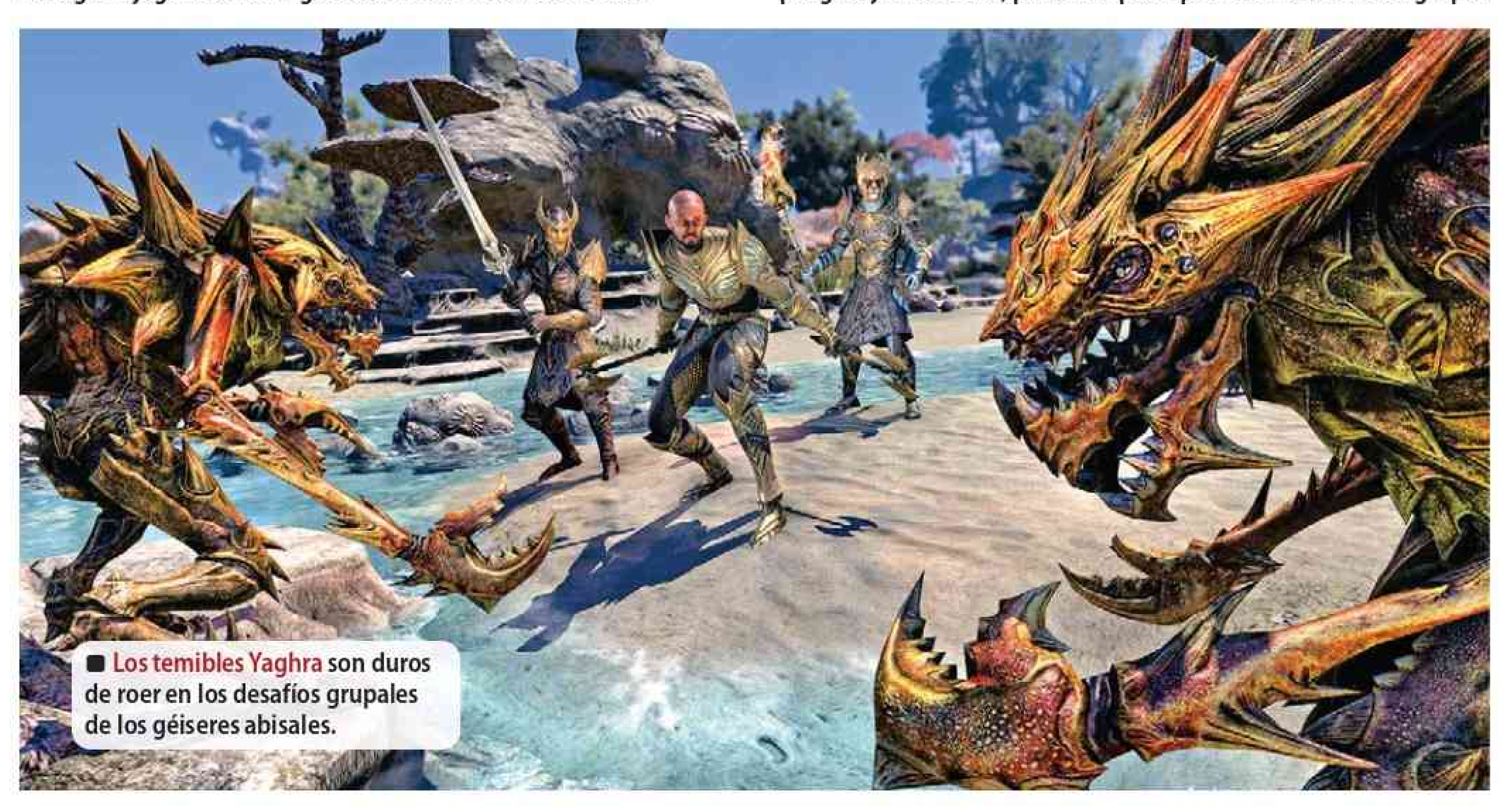

3 MISIONES. Los "encargos" de los habitantes de Summerset son un modo perfecto para conocer la historia e intereses de los Altos Elfos.



Vuelven las monturas de todo tipo, así como las "mascotas". Se consiguen jugando o bien gastando dinero real en coronas.



La ciudad de Cloudrest en *Summerset* alberga toda clase de peligros y monstruos, pensados para que los afrontemos en grupo.



Los temibles Yaghra son duros de roer en los desafíos grupales de los géiseres abisales.





***Summerset* es una forma estupenda de adentrarse en el mundo de *TESO*, pues la expansión incluye el juego base.**

que en algunas misiones descubrimos el lado más oscuro de estos supuestos aliados. Es una forma perfecta de introducirse en el mundo de *TESO*, ya que la versión estándar de *Summerset* incluye el juego base de *The Elder Scrolls Online*. Cientos de horas de aventuras, que gracias a la dificultad adaptativa, son accesibles tanto para novatos como para quienes busquen retos.

Los nuevos escenarios son coloridos y variados, con bosques, lagunas y zonas costeras repletas de vida. Pese a ello nos resultan bastante genéricos, aunque no es nuestro mayor "pero" en el apartado técnico. *TESO* tiene ya más de cuatro años, y es algo que se deja notar desde el primer momento que jugamos. Incluso cuando salió a la venta, el juego ya tenía aspectos cuestionables: sus modelos (pese a la riqueza de sus texturas) parecen propios de la generación anterior, mientras que las animaciones nos parecen bastante pobres. Muchos otros juegos de rol online tienen un aspecto más modernos que *TESO*, pero pocos pueden competir en cuanto a cantidad y variedad de contenido. Del mismo modo, la obra de ZeniMax Online Studios puede presumir de su fantástica ambientación, de la que Summerset es un ejemplo perfecto. Las intrigas de los elfos están escritas con esmero, al igual que cada uno de los personajes de esta aventura. Puede que *Summerset* no sea la expansión más original que hayamos jugado; pero su extensión y, sobre todo, la ingente cantidad de contenido que incluye, compensan con creces.



La dificultad adaptativa se ajusta al nivel del jugador, para que pueda acceder sin restricciones a cualquier misión o mazmorra.



Como miembros de Psijic podemos desarrollar poderes inéditos, entre ellos la capacidad de "congelar" el tiempo en pleno combate.

» UNA EXPANSIÓN CON GRANDES NOVEDADES

Además de la región de Summerset, esta expansión viene con varias novedades. Si jugamos en grupo, nos esperan el desafío de Cloudrest o los retos de los Géiseres Abisales. Pero en solitario también hay sorpresas, como la nueva Orden Psijic o el escenario "secreto" de la isla de Artaeum.



ORDEN PSIJIC. Ingresar en este grupo de magos (y cumplir sus "recados") da acceso a poderes de manipulación del tiempo.



ARTAEUM. Como miembros de Psijic podemos visitar la base de la Orden, con nuevos retos y misiones exclusivas.



JOYERÍA. Este nuevo sistema de "crafting" nos permite crear anillos, amuletos y todo tipo de accesorios con efectos añadidos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Contenido casi ilimitado a gran precio. Nuevas habilidades y "crafteo". Su ambientación.

» LO PEOR

Animaciones y modelos están ya anticuados. Textos y voces sólo en inglés. Micropagos.

Te gustará + que... FINAL FANTASY XIV

Te gustará – que... FINAL FANTASY XV R.E.



75	**» GRÁFICOS** Coloridos y variados, pero los modelos y animaciones son "viejunos".
80	**» SONIDO** Melodías muy épicas para ambientar batallas y diálogos en inglés.
88	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad irresistible de la saga y una cantidad brutal de contenido.
90	**» DURACIÓN** ¡Más de 100 horas de juego entre *Summerset* y el juego base!
NOTA 84	Por sí sola *Summerset* es una expansión notable; pero al añadir la versión base de *TESO* también es apta para "novatos".

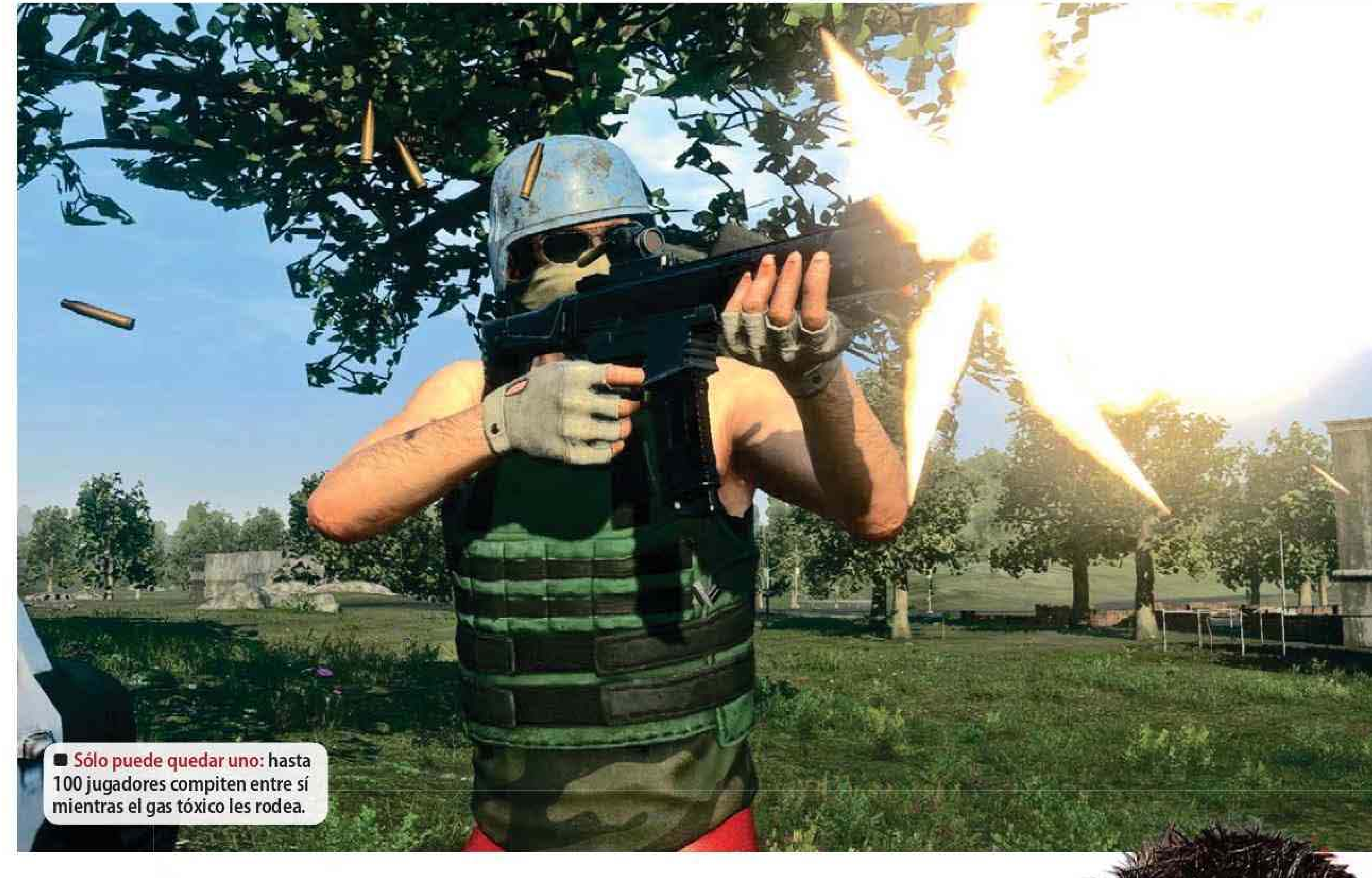




Género:
BATTLE ROYALE
Desarrollador:
DAYBREAK GAMES
Editor:
DAYBREAK GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
FREE TO PLAY (MICROPAGOS OPCIONALES)

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-100** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO TIENE** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.h1z1.com



Sólo puede quedar uno: hasta 100 jugadores compiten entre sí mientras el gas tóxico les rodea.

LUCHA SIN CUARTEL **CON VEHÍCULOS** O A PIE

H1Z1: Battle Royale

PS4 cuenta ya con un nuevo representante del género de moda: *H1Z1*, un battle royale con un enfoque más realista pero irresistiblemente divertido.

Estamos en plena fiebre de los battle royale, ya sea en forma de modos de juego adicionales o bien títulos centrados en este género. Seguimos a la espera de un juego que aporte innovaciones ya que, por ahora, todas las propuestas siguen la misma fórmula: combates masivos en un escenario que poco a poco se reduce. En ese sentido *H1Z1* no resulta innovador, pero tiene interés suficiente como para "hacerse un hueco" en el género más de moda.

Si sois fans de los battle royale o simplemente habéis jugado a *Fortnite BR*, la fórmula de *H1Z1* os será familiar. Hasta 100 jugadores se dejan caer en un gigantesco mapeado, con zonas urbanas y naturales. Un gas venenoso rodea el escenario, reduciéndolo progresivamente y obligando a los jugadores a "apiñarse". El resto es supervivencia pura y dura: buscar armas y equipamiento para eliminar al resto de jugadores y ser el mejor. *H1Z1* sigue también el modelo

LOS TRES **PRINCIPIOS** DE LA SUPERVIVENCIA



① **ATERRIZAR.** En *H1Z1* no se puede controlar del todo la caída, por lo que nada más tocar tierra debemos correr en busca de refugio y armas.



② **GAS TÓXICO.** Una niebla venenosa cubre el mapa de manera progresiva... ¡y con rapidez! Debemos usar los vehículos para escapar.



③ **EQUIPO.** Blindaje, vendas y por supuesto armas. Hay que buscar en edificios, los suministros que caen del cielo y en cualquier "víctima".



Los disparos son más realistas, por lo que si queremos acertar, es indispensable apuntar con L2 y activar la vista en primera persona.



Además de premiar con Skulls tras cada partida, *H1Z1* también regala Cajas de Victoria con todo tipo de prendas y accesorios.



Tender una emboscada con tu escuadrón a otro vehículo es uno de los "puntazos" del juego.





H1Z1 ofrece una propuesta entretenida, a medio camino entre *Fortnite* y *PlayerUnknown's Battlegrounds*.

"free to play": es un juego gratuito, pero permite que gastemos dinero real en mejoras cosméticas. En su favor diremos que las recompensas de dinero "in-game" son abundantes, lo que permite comprar diversos accesorios sin tener que "pasar por caja". Es el mismo esquema de *Fortnite*, pero *H1Z1* está más próximo al otro gran representante del género: *PlayerUnknown's Battlegrounds.* Su estética y estilo de juego es más realista, añadiendo una pizca de dificultad muy de agradecer. Pero además en *H1Z1* contamos con vehículos, perfectos para desplazarnos por el gigantesco mapa del juego, escapar del gas venenoso o dar caza a jugadores incautos. Una fórmula bastante sencilla, pero que requiere de talento para hacerla atractiva al jugador. Y el equipo de Daybreak Games lo consigue: *H1Z1* es más frenético que sus competidores, con un ritmo de juego centrado en matar o morir.

Pero también hay que reconocer que tiene algunos aspectos mejorables, ya que técnicamente es "regulero", con bastante niebla y algunos "bugs". Eso sí, con el lanzamiento del juego el pasado 7 de agosto han llegado nuevas armas, como el lanzacohetes RPG y el rifle semiautomático SOCOM, y un nuevo vehículo blindado llamado ARV. Y llegarán distintos packs y pases de batalla. El precio por el primer pase de batalla es de 5,49 euros.



No es necesario estar suscrito a PS Plus para disfrutar de este battle royale.



Las peleas sobre ruedas son frenéticas: ¿te bajas del vehículo para poder disparar, o aguantas en él hasta que uno de los dos explote?

UN BATTLE ROYALE CON PERSONALIDAD

H1Z1 sigue "al dedillo" el esquema de juegos como *Fortnite*, pero incorpora rasgos propios. Además de contar con vehículos, tiene un estilo mas realista, mayor dificultad y un ritmo de juego endiablado. Y eso no es todo: *H1Z1* ofrece todo tipo de recompensas a medida que jugamos.



VEHÍCULOS. Desde rancheras a quads: los coches del juego son esenciales para movernos por un mapeado "tochísimo".



RITMO FRENÉTICO. En *H1Z1* el gas avanza deprisa, lo que añade tensión a unos combates en los que has ser el más rápido.



UN JUEGO "GENEROSO". Al jugar y cumplir retos se gana gran cantidad de Skulls, que podemos gastar en accesorios.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Más realista y difícil. Tiene un ritmo brutal. Los vehículos. Es generoso con el jugador.

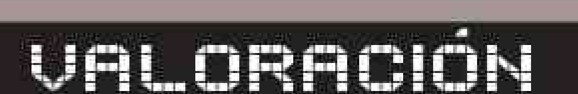
» LO PEOR
No es muy innovador que digamos. A nivel técnico no destaca y tiene algunos "bugs".

Te gustará + que... THE CULLING 2



Te gustará − que... FORTNITE BATTLE ROYALE





68	**» GRÁFICOS** El punto débil del juego: niebla, escenarios muy pobres, "fallitos"...
70	**» SONIDO** Música puntual con aires militares, para subrayar algunos momentos.
80	**» DIVERSIÓN** Batallas trepidantes de hasta 100 jugadores. "Engancha" bastante.
90	**» DURACIÓN** Recompensas, varios niveles y batallas multijugador casi "infinitas".
NOTA 78	Con sus partidas rápidas y frenéticas, *H1Z1* es una alternativa perfecta para "descansar" de *Fortnite*.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES 1 · JUG ONLINE - · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://megaman.capcom.com/mmxlc.html



Los ochos títulos originales de esta subsaga han sido recopilados en una colección doble increíble.

ACCIÓN Y PLATAFORMAS 2D DE LA **VIEJA ESCUELA**

Mega Man X Legacy Col. 1 & 2

Uno de los personajes más queridos de Capcom regresa con una recopilación de una de sus sagas clásicas más veneradas... ¡y por partida doble además!

Una de las series más queridas de Capcom, *Mega Man*, regresa con una colección doble que integra los ocho episodios principales originales de la subsaga *X*. Aparecidos para diversos sistemas (desde SNES a PS2), se trata de maravillosas aventuras plataformeras en 2D dotadas de una elevada carga de acción.

El sistema de juego no puede ser más sencillo. Avanzar de un punto a otro de cada nivel sorteando todos los peligros y acabando con los enemigos que salen a nuestro paso es nuestra única preocupación. Bueno, eso y derrotar al jefe final de turno que nos aguarda con impaciencia. Un desarrollo tradicional en 2D con scroll lateral tan simple como tremendamente atractivo. Y lo es por múltiples motivos, desde el perfecto control del protagonista al excelso diseño de los niveles o, si jugamos en el modo de dificultad original, su descomunal nivel de desafío. Pero Capcom no se ha conformado con integrar los ocho títulos tal cual. Por una parte, es posible disfrutar de las ilustraciones, vídeos y demás material original que se ha integrado en el modo Museo. Ideal para nostálgicos. También se han añadido varios niveles de dificultad para rebajar el ya citado exigente nivel de desafío que presentaban las ediciones originales. También podemos trastear con las diferentes configuraciones visuales que pone en liza el título, así como disfrutar del desafío definitivo: el nuevo modo X Challenge, que nos invita a pelear contra dos jefes finales a la vez. Extras que dan forma a una colección doble excelente que os mantendrá durante muchas semanas pegados a la pantalla.



El desarrollo de cada nivel es realmente ameno, fases que además gozan de un diseño muy acertado.



Para los jugadores menos habilidosos se ha incluido el modo de dificultad Principiante. Lo van a agradecer...

UNA **COLECCIÓN** DE LO MÁS DETALLISTA

1. **EL NUEVO MODO CHALLENGE** supone un verdadero desafío dado que nos anima a entablar combates contra dos jefes finales a la vez.
2. **PODEMOS ELEGIR LOS FILTROS** y el tamaño o ratio de la imagen para jugar como más nos apetezca: con marcos, en plan CRT...
3. **EL MUSEO,** el cual aparece en el menú principal, nos permite visualizar ilustraciones así como otros materiales ligados a esta venerada franquicia.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Ocho clásicos reunidos en una recopilación. El modo Museo es increíble. Control perfecto.

LO PEOR
Algunas fases pueden resultar demasiado desafiantes (en dificultad estándar).

82	**GRÁFICOS** Alegres y coloridos. Se agradecen las opciones de visualización.
85	**SONIDO** Melodías que acompañan bien la acción y buenos efectos sonoros.
92	**DIVERSIÓN** Saltos y acción tradicionales en 2D excitantes y muy absorbentes.
93	**DURACIÓN** Ocho juegos principales más un par de opciones extra dan para mucho.
NOTA 88	Capcom celebra los 25 años de esta subsaga con una colección que incluye los ocho títulos originales y diversos extras.





■ Los tiburones tienen un aspecto totalmente "cartoon", incluso los más fieros y grandes.

LOS **TIBURONES** SON PARA EL VERANO

Hungry Shark World

Llega el buen tiempo, y con él las vacaciones, la playa y... ¿los tiburones? Lo nuevo de Ubisoft nos ofrece diversión sencilla siendo un escualo.

Si algo nos han enseñado los videojuegos es que, en ocasiones, no está mal eso de ser el malo de la película. ¡Sobre todo si se trata de ponerse en las escamas de un tiburón! Bañistas, peces, pájaros, tortugas... nadie escapa de nuestro voraz apetito en este entretenido y accesible título repleto de sentido del humor.

El origen para móvil del juego se aprecia en muchos sentidos. Tanto por su desenfado como por lo sencillo de su propuesta. El concepto no requiere de ningún tipo de curva de aprendizaje: somos un tiburón y, como tal, debemos comernos todo lo que haya a nuestro alrededor para sobrevivir bajo el mar. Además su control es muy básico, apenas siendo necesario utilizar un turbo para destruir algunos obstáculos del escenario y las dentelladas de rigor para los enemigos más grandes. No obstante, *Hungry Shark World* ofrece más contenido de lo que podría parecer en un primer momento. En realidad el juego cuenta con más de veinte tiburones distintos, cada uno con su propio diseño y sus características, y cientos de objetivos, que van desde enfrentarse a otros animales hasta encontrar objetos sumergidos. Todo, eso sí, partiendo de una fórmula asequible y apta para todos los públicos. Incluso existe la opción de quitarle la sangre, para que zamparse a los bañistas no resulte demasiado "gore". Pero lo más interesante es el carácter progresivo del juego, siendo necesario avanzar en él y lograr experiencia para ir consiguiendo nuevas zonas (cuatro en total) y personajes. Una propuesta simple, pero adictiva, sobre todo para echarse unas partidas de vez en cuando.



■ Los más veteranos no podrán evitar pensar en el clásico *Ecco The Dolphin* al bucear en el océano.



■ Aguantar con vida unos cuantos minutos puede parecer fácil, pero requiere de cierta concentración.

ALGO MÁS QUE **DEVORAR** TURISTAS

① **DESBLOQUEAR la gran cantidad de** accesorios que existen es todo un aliciente. ¿Un tiburón vistiendo un pareo veraniego? Por qué no...



② **SOBREVIVIR en el juego** requiere no dejar de comer ni un minuto. Nada de quedarse contemplando el horizonte o el fondo marino.



③ **SECRETOS.** Los escenarios están llenos de zonas por descubrir. En muchos casos, hace falta hacerse con otro tiburon para poder avanzar.



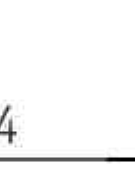
VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de tiburones y lo graciosillo que resulta. Perfecto para partidas cortas.

» LO PEOR
No apto para quienes busquen una historia compleja. Y puede hacerse repetitivo.

71	**» GRÁFICOS** Sencillos, pero tan coloridos y variados como para no cansar.
74	**» SONIDO** Las melodías cumplen al acompañar al juego con discreción.
75	**» DIVERSIÓN** Su mecánica atrapa, sobre todo si se busca entretenimiento sin más.
80	**» DURACIÓN** Desbloquearlo todo y cumplir todas las misiones lleva lo suyo.
NOTA 73	**Una propuesta accesible, simpática y con sentido del humor. Divierte, al menos durante un tiempo.**









± *Piratas del Enchiridión* nos ofrece un juego de rol en mundo abierto y combates por turnos.

HA LLEGADO LA **HORA** DE PASARLO **PIRATA**

Hora de Aventuras: Piratas del Enchiridión

Llevamos mucho tiempo esperando un gran juego basado en un universo tan genial como el de *Hora de Aventuras*. ¿Ha llegado por fin?

El mundo de Ooo se ha inundado tras el deshielo del reino ídem. Sus nuevos mares están repletos de piratas y sólo Finn, Jake y sus amigos pueden devolverlo a su estado normal. Con este pretexto es con el que nos embarcamos en un viaje lleno de combates por turnos y en el que visitamos los reinos más emblemáticos de esta genial serie de animación.

Navegamos con nuestro barco para movernos de reino en reino. Es una divertida forma de explorar e incluso podemos disparar un cañón para enfrentarnos con algún kraken, pero la realidad es que el control no es muy allá. Lo mismo podemos decir de la exploración a pie. Los escenarios son excesivamente lineales y el control no es tan bueno como nos gustaría. Cada uno de los cuatro personajes controlables (Finn, Jake, Marceline y BMO) tiene sus propias habilidades, tanto a la hora de explorar como durante los combates. Las batallas, por turnos, resultan bastante entretenidas y cuentan con suficientes opciones estratégicas, pero resultan demasiado fáciles. Pese a todo, el juego resulta muy disfrutable, con una ambientación casi perfecta y calcada a la serie original y unos combates más que aceptable. El sistema de progresión, sin embargo, lo estropea todo. Está ligado a la obtención de dinero, lo que nos obliga a recorrer los escenarios destruyendo objetos constantemente y de forma muy repetitiva. El verdadero problema, sin embargo, es que todo resulta demasiado simple y fácil, por lo que los fans de los RPG se aburrirán muy rápidamente y sólo los más pequeños de la casa lo disfrutarán plenamente. <



± Cada héroe tiene habilidades especiales, como Jake convirtiéndose en apisonadora para arrasar a sus rivales.

± Los combates por turnos son la base de la acción. Aunque hay de todo, los enemigos suelen ser piratas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los combates por turnos. Lo bien representada que está la serie. El sentido del humor.

» LO PEOR
La exploración es insulsa y muy lineal. La progresión ligada al dinero. Nada original.

70	**» GRÁFICOS** Son simples, pero reflejan a la perfección el estilo de la serie.
75	**» SONIDO** Melodías sencillas, efectos pasables y voces en inglés de la serie original.
70	**» DIVERSIÓN** Los combates enganchan, pero todo es demasiado lineal y predecible.
70	**» DURACIÓN** Entre 12 y 15 horas no es demasiado para tratarse de un RPG.
NOTA 70	El encanto de la serie resulta atractivo, pero no tanto como para olvidar su linealidad y simplicidad en lo jugable.



QUÉ HACEMOS DURANTE ESTAS **HORAS DE AVENTURAS**



① **INTERROGATORIOS.** Finn y Jake deben hacer de poli bueno o poli malo para sonsacarle información a varios personajes sin ganas de hablar.

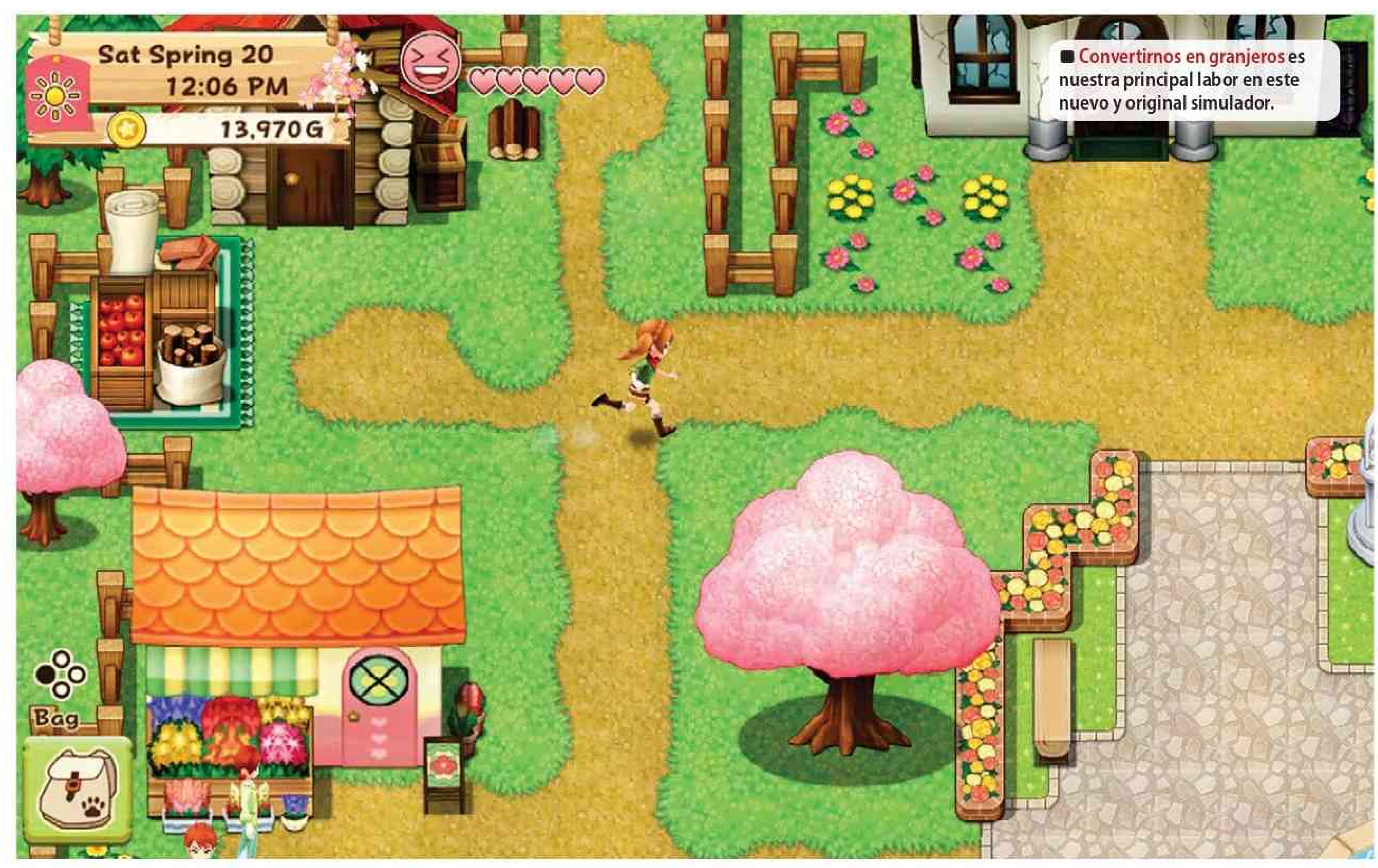


② **EXPLORACIÓN.** Cada héroe tiene una habilidad única para explorar, como la de Jake haciéndose gigante para alcanzar lugares inaccesibles.



③ **COMBATES.** Las batallas son por turnos y cuentan con los comandos clásicos en el género, pero ofrecen muchas posibilidades de juego.





Convertirnos en granjeros es nuestra principal labor en este nuevo y original simulador.

UN SIMULADOR **REFRESCANTE Y DIFERENTE**

Harvest Moon: Light of Hope

Descubre un título que se sale de la norma habitual y que es capaz de proporcionar unos ratos muy relajantes y entretenidos en una granja.

Estar a cargo de una granja en ruinas es nuestra principal ocupación en esta original propuesta que llega a PS4. Nuestro cometido principal consiste en reconstruir dicha granja y convertirla en un negocio próspero, una misión bastante más laboriosa y entretenida de lo que puede parecer en un principio.

Tras crear a nuestro personaje mediante un sencillísimo editor, nos toca ir aprendiendo los entresijos de esta profesión. Para empezar, tenemos que trabajar las tierras, siendo necesario estar pendientes de la siembra, los regadíos y demás tareas propias del campo. También es necesario cuidar de los animalitos que tenemos a nuestro cargo en la granja como gallinas, vacas o cerditos. Alimentarlos, cuidar de su higiene e incluso darles nuestro cariño resulta fundamental para que gocen de una buena salud. Evidentemente debemos ir obteniendo el dinero suficiente para mantenernos a flote e ir ampliando y mejorando las instalaciones de nuestro negocio. Y a esto se suma el hecho de tener que relacionarnos (en inglés) con varios personajes secundarios. Esto da como resultado un título bastante variado y entretenido que puede mantenernos ocupados durante semanas... siempre que se le coja el "punto". Y es que su mecánica puede resultar algo sosa o demasiado pausada para según qué tipo de usuarios. Una aventura que rezuma simpatía y que goza de una ambientación muy colorida, elementos que no pueden ocultar lo sencillo que se muestra todo lo relacionado con su apartado visual, demasiado básico. Un defecto, eso sí, secundario en esta aventura.



Elegir al personaje es lo primero que tenemos que hacer antes de empezar a jugar. El editor es muy sencillo.



Técnicamente es un título alegre, pero también es cierto que podía haber dado más de sí en este aspecto.



LAS TAREAS DE UN **GRANJERO**

1 **TRABAJAR EL CAMPO** con las herramientas y maquinaria correspondientes es una de nuestras ocupaciones más importantes.

2 **CUIDAR DE LOS ANIMALES** que tenemos en nuestra granja también resulta fundamental: debemos alimentarles, lavarles, mimarles...

3 **DIALOGAR CON DECENAS DE PERSONAJES** nos posibilita efectuar numerosas tareas secundarias... charlas que tienen lugar en inglés.



VALORACIÓN

LO MEJOR
El desarrollo resulta bastante entretenido. Muchas tareas y trabajos que llevar a cabo.

LO PEOR
Técnicamente es flojo. Su mecánica puede resultar demasiado pausada. Está en inglés.

70	**GRÁFICOS** El alegre colorido que muestra no esconde sus limitaciones técnicas.
80	**SONIDO** La banda sonora es bastante buena pero los efectos se quedan cortos.
78	**DIVERSIÓN** Es un título entretenido, pero puede resultar algo soso a ratos.
84	**DURACIÓN** Hay mucho trabajo por hacer en esta granja tan particular.
NOTA 75	Aquellos que estén cansados de tanta aventura de acción y shooter pueden probar con una propuesta muy diferente.



EXCLUSIVO PlayStation VR



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **FIRESPRITE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES 1 · JUG ONLINE - · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://store.playstation.com/es-es/product/EP3393-CUSA07814_00-PERSISTPS4PREORD



Disparos y un toque roguelike nos esperan en este thriller de ciencia ficción... ¡y terror!

UN SHOOTER INFERNAL CON ELEMENTOS **ROGUELIKE**

The Persistence

Miedo, supervivencia extrema y ciencia ficción se dan la mano en esta nueva producción creada exclusivamente para exprimir el potencial de PS VR.

Sony sigue apoyando a su periférico estrella de PS4, el casco de realidad virtual PS VR. Y lo hace editando títulos de calidad como es *The Persistence*, un shooter subjetivo en plan ciencia ficción... que además posee elementos propios de las aventuras tipo roguelike.

Una nave espacial, la Persistence, se encuentra perdida en el espacio. Y lo que es peor aún: ¡está repleta de monstruos! Como únicos supervivientes, nuestra tarea consiste en tratar de salir con vida de semejante panorama, siendo necesario ir cumpliendo una serie de objetivos prefijados (siempre son los mismos) para tal fin. Lo que pasa es que la misión es casi suicida y, de hecho, lo normal es que muramos una y otra vez. Cada vez que lo hacemos debemos comenzar desde el principio, si bien podemos conservar nuestras estadísticas para que tengamos cierta sensación de progreso. Sí, algo muy similar a lo que sucede en los títulos de estilo roguelike. Por fortuna, la jugabilidad termina siendo absorbente... pese a que puede resultar algo predecible al cabo de las horas. Pero para paliar en parte este problema, los desarrolladores han integrado un sistema de generación procedimental para los escenarios, la ubicación de los rivales y demás elementos del juego. Una solución que no es perfecta pero que resulta bastante convincente. Y este mismo término es aplicable a todo lo vinculado con su ambientación y apartado visual, siendo uno de los títulos más atractivos de los que hemos visto últimamente en PS VR. No es perfecto, pero estamos ante un thriller espacial (y terror) bastante destacable. <



Nuestro objetivo es huir con vida de la nave perdida en el espacio, una misión realmente complicada...



Se controla exclusivamente con Dual Shock 4 (nada de Move). Y gracias al "teletransporte", no marea nada.

UN **DESAFÍO A LA MUERTE** CONSTANTE



1 **LA NAVE** que acoge el desarrollo de este intenso shooter futurista está repleta de monstruos que no dejarán de darnos caza ni un solo instante.



2 **PODEMOS UTILIZAR MÁS DE 15 ARMAS DISTINTAS** tanto cuerpo a cuerpo como para combatir desde una distancia prudencial. Son letales.



3 **EL SIGILO** suele ser nuestra mejor opción para evitar morir una y otra vez. Pero a veces no queda más remedio que liarse a disparo limpio...

VALORACIÓN

LO MEJOR
Su absorbente propuesta y gran ambientación futurista. No marea nada.

LO PEOR
Puede resultar algo frustrante en algunas ocasiones... y también reiterativo.

85	**GRÁFICOS** De lo mejor que hemos visto últimamente en formato PS VR.
80	**SONIDO** La ambientación sonora es magnífica y los efectos son creíbles.
82	**DIVERSIÓN** Su propuesta resulta desafiante y atractiva... pero también repetitiva.
83	**DURACIÓN** El juego da para unas 5 horas... si lo acabáis a la primera, algo increíble.
NOTA 83	Sin hacer ruido nos ha llegado un notable shooter con alma de roguelike que es de lo mejor que ha llegado a PS VR este año.

EXCLUSIVO PlayStation.VR

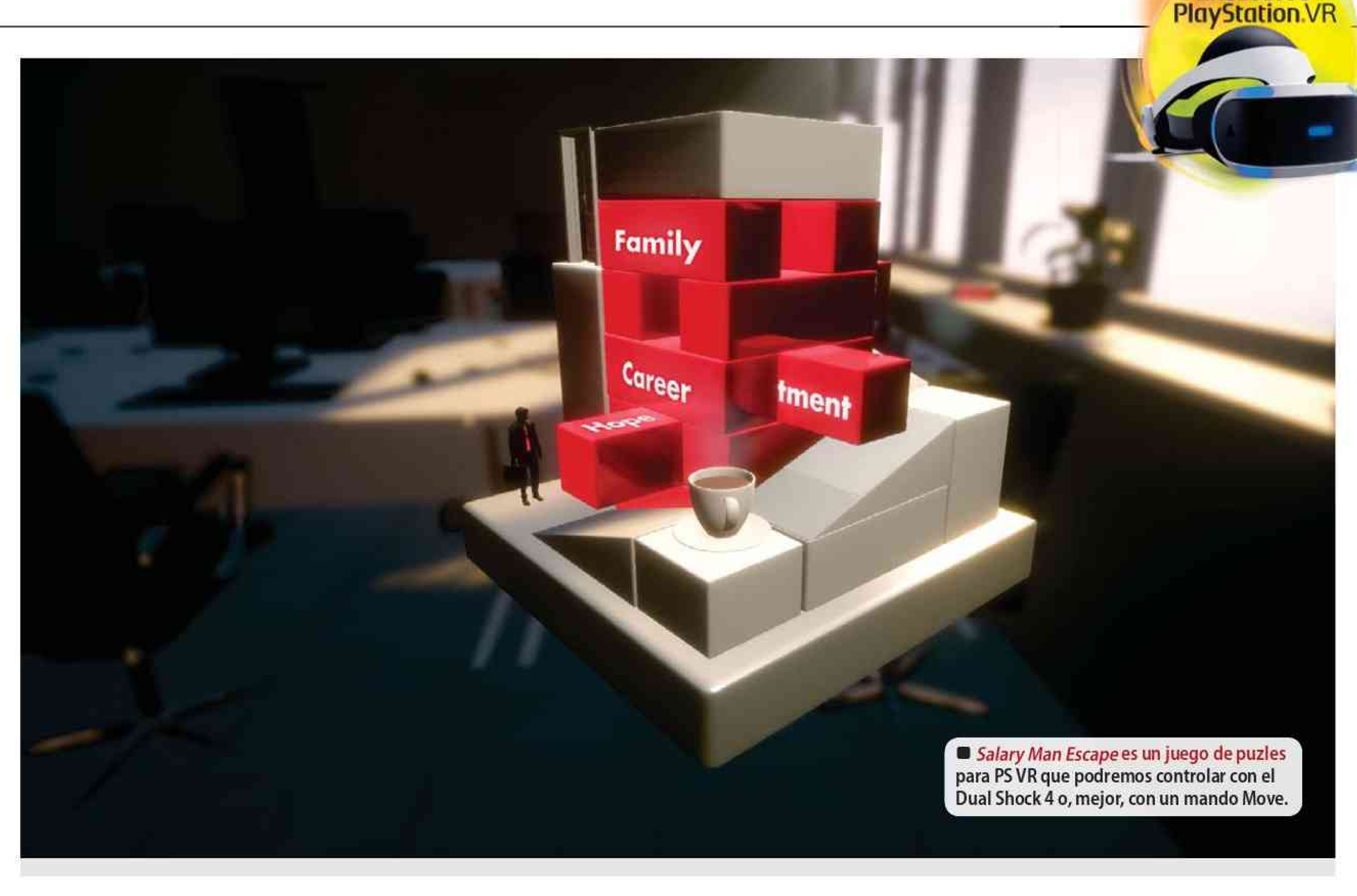


3

Género:
PUZLES
Desarrollador:
RED ACCENT STUDIOS
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €

JUGADORES: 1	JUG ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: NO
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P

https://www.playstation.com/es-es/games/salary-man-escape-ps4/



Salary Man Escape es un juego de puzles para PS VR que podremos controlar con el Dual Shock 4 o, mejor, con un mando Move.

LA **DURA REALIDAD** (VIRTUAL) DE UN OFICINISTA

Salary Man Escape

Los "salaryman", ejecutivos de bajo rango japoneses que viven asfixiados por su trabajo, sirven de inspiración para este desafiante juego de puzles.

Para muchos, escapar de la oficina es un objetivo diario que podemos intentar cumplir, no sin bastantes dificultades, en *Salary Man Escape*, un desafiante juego de puzles para PlayStation VR firmado por Red Accent Studios.

Usando un mando PS Move (nuestra opción recomendada) o directamente el Dual Shock 4, nuestra misión será abrirle el camino hasta la salida a nuestro sufrido oficinista dentro del tiempo marcado, empujando para ello los bloques rojos que veremos en los niveles. Dicho así, parece fácil, pero os aseguramos que no lo es en absoluto. Según vayamos avanzando por los 78 niveles que ofrece el juego (estructurados en 6 capítulos), la cosa se irá complicando, y mucho. Los puzles, basados en las físicas, se irán enriqueciendo con nuevas mecánicas y distintos elementos (como plataformas móviles o cintas transportadoras), que nos obligarán a estrujarnos los sesos de lo lindo. Y más si queremos también conseguir las monedas que hay repartidas por los niveles a modo de objetivo secundario. Un reto que alarga la duración de un juego ya de por sí duradero y muy desafiante, que además se ve arropado por una puesta en escena que le viene como anillo al dedo, con una estética minimalista y cargada de simbolismo (en la que predominan los grises, claro)) y unos caminos repletos de mensajes que nos harán reflexionar sobre nuestra condición. Y su banda sonora, un tanto desquiciante, también nos invitará a escaparnos rápido. No sabemos qué sentirán estos "salaryman" (ejecutivos de bajo rango japoneses que viven asfixiados por su trabajo), pero este juego de PS VR nos acerca mucho a ellos.

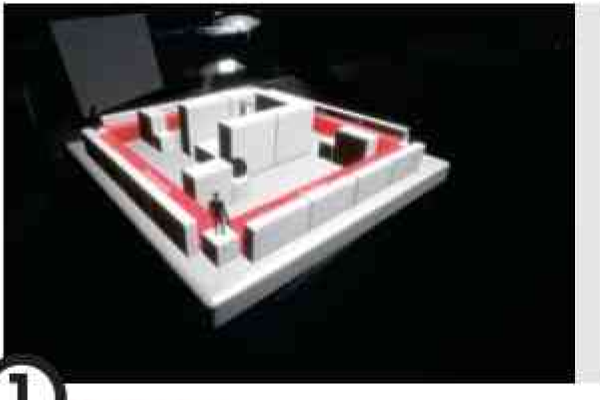


Salary Man Escape ofrece un total de 78 niveles, estructurados en 6 capítulos. Es bastante duradero.



La gris y minimalista estética está cargada de simbolismo y de mensajes que nos harán reflexionar.

» ESCAPANDO DE LA **TRISTE Y GRIS** OFICINA



① **¡ESCAPA!** El objetivo es ayudar a nuestro sufrido oficinista a escapar de los niveles. Para ello hay que empujar los bloques rojos de los escenarios.



② **DIFICULTAD.** Los puzles van añadiendo más mecánicas y elementos según vamos avanzando, formando un desarrollo desafiante.



③ **DENTRO DE TU JORNADA.** El tiempo es otro de los factores a tener en cuenta. Si queremos "paga extra" (monedas opcionales), será más difícil.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Puzles realmente bien diseñedos que hacen buen uso de Playstation VR y PS Move.

» LO PEOR
Es algo difícil. Te hace reflexionar y puede que te deje un poco "hecho polvo"...

76	**» GRÁFICOS** Minimalistas, grises, y cargados de simbolismo. Muy adecuados.
72	**» SONIDO** La BSO puede ser algo desquiciante. Te animará a escapar más rápido.
78	**» DIVERSIÓN** Los puzles están bien diseñados pero el juego no es nada fácil.
83	**» DURACIÓN** 78 niveles dan para mucho, y más si vas a por las monedas opcionales.
NOTA 78	**Un desafiante puzle que nos hará reflexionar sobre nuestra condición de "curritos". De lo mejor en su género para PS VR.**





Las secuencias de conducción pueden ponernos de los nervios por su elevada dificultad.

PS4 | ITALO GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 12,99 €

Milanoir

El cine negro italiano de los años 70 no es, que digamos, muy popular por estas latitudes. *Milanoir*, pese a ello, resulta universal en su argumento y ambientación. Hay música funky, mafiosos y, sobre todo, muchos tiroteos. Nosotros encarnamos a Piero, un exconvicto que se mete de lleno en una guerra entre bandas y que debe perseguir a una peligrosa criminal llamada Africana. La estética píxel, de estilo adulto pese a su aspecto simplón, está repleta de sangre, explosiones y algún que otro desnudo. A nivel jugable nos encontramos con un shooter al más puro estilo de los 90, es decir, un frenético baile de tiroteos, jefes finales y un nivel de dificultad bastante elevado. Hay elementos más modernos, como el uso de coberturas o la capacidad de rodar para esquivar ataques enemigos. El control es, sin duda, lo que peor sabor de boca nos ha dejado. Situarnos tras las coberturas, saltarlas o incluso disparar a nuestros enemigos puede resultar engorroso a veces. La dificultad, además, no está muy bien equilibrada, con momentos demasiado difíciles. Una pena, porque la historia, la ambientación, el ritmo jugable o el cooperativo local para dos jugadores sí que engancha.

VALORACIÓN. **Un juego de acción con una estética y una ambientación atractivas, pero con un control demasiado flojo.**





La estética píxel y la ambientación de cine negro de los 70 es uno de los puntos fuertes de este shooter.







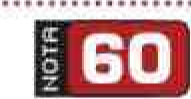
Hotel Transilvania 3 nos ofrece un juego de estrategia basado en las películas, pero demasiado simple.

PS4 | OUTRIGHT GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 39,95€

Hotel Transilvania 3

Drácula, Mavis y sus monstruosos colegas han naufragado mientras disfrutaban de un crucero. En las Islas Perdidas, tendrán que localizar al resto de la pandilla desaparecida, explorando los archipiélagos y haciendo uso de unas criaturas llamadas impas, una especie de minions a los que debemos dirigir para resolver puzles de lo más simple. Las mecánicas tienen su gracia, pero son tremendamente repetitivas aunque vayamos desbloqueando nuevas variedades de impas. Técnicamente, además, es bastante pobre y el diseño de niveles es tan lineal que la exploración aburre.

VALORACIÓN. **Al margen del carisma de los personajes de las películas, las mecánicas son demasiado repetitivas y, en general, todo es muy simple.**





Este juego de estrategia es muy completo, pero esta entrega es demasiado similar a las anteriores.

PS4 | KOEI TECMO | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 54,95 €

Nobunaga's Ambition: Taishi

Nobunaga's es una de las sagas más longevas y desconocidas del panorama. Esta nueva entrega sigue a pies juntillas los pasos de pasadas entregas, ofreciéndonos un complejo y denso juego de estrategia ambientado en el convulso período Sengoku de la historia nipona. La interfaz gráfica, que llegue en inglés, los menús eternos o la complejidad de sus múltiples sistemas (comercio, ejércitos, gestión de recursos...) pueden suponer una barrera infranqueable para la mayoría de jugadores. El resto, encontrarán un juego de estrategia completo y realmente único.

VALORACIÓN. **Su complejidad y nula vistosidad no es para todos y no cuenta con muchas novedades, pero es de lo más completo en su género.**




Este shooter de estilo clásico cuenta con elementos "roguelike" que lo hacen muy rejugable.

PS4 | DEVOLVER DIGITAL | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99 €

I Hate Running Backwards

Este frenético shooter mezcla una estética de estilo *Minecraft* con un desarrollo procedimental en el que los escenarios y las oleadas de enemigos se generan de forma aleatoria. Tenemos 12 personajes, cada uno con sus propias armas, habilidades y puntos fuertes, para superar los distintos niveles, algo que aporta bastante rejugabilidad. El desarrollo es calcado al de un matamarcianos de los 80, con un scroll vertical que avanza automáticamente y un héroe que avanza de espaldas (de ahí el nombre del juego). Resulta muy adictivo, pero las mecánicas son demasiado simples y le falta la complejidad necesaria para mantenernos entretenidos más horas.

VALORACIÓN. **Es un shooter adictivo, pero no goza de la suficiente complejidad y profundidad como para mantenernos enganchados.**





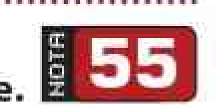
Los beat 'em up suelen ser juegos directos y simples, pero en *Shaq Fu* se han pasado.

PS4 | MAD DOG GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 23,99€

Shaq Fu: A Legend Reborn

Shaquille O'Neal vuelve a la carga con un juego que sigue a pies juntillas las mecánicas de "brawlers" clásicos como *Final Fight* o nuevas propuestas como *Mother Russia Bleeds*. Vamos, que avanzamos por escenarios de scroll lateral repartiendo mamporros a cientos de enemigos. La ambientación oriental de estilo kung-fu y un más que cuestionable sentido del humor pretenden alegrarnos la experiencia. El intento se queda en eso, pero si sorprendentemente os convence (cosa que dudamos), todo se termina yendo al garete al comprobar que es una aventura muy corta y excesivamente simple (en el peor de los sentidos) en términos jugables.

VALORACIÓN. **Es repetitivo a más no poder y los combates son tan simples que no hay quien consiga conformarse con la presencia de Shaquille.**













¿Alguna vez has soñado con gestionar tu propia herrería? Pues prepara el yunque, que hay mucho héroe buscando grandes armas.

PS4 | DAYLIGHT STUDIOS | SIMULACIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99 €

Holy Potatoes! A Weapon Shop?!

Convertirnos en una patata ya suena surrealista, pero ¿y si además resulta que nuestro querido tubérculo es el encargado de una tienda de armas para héroes del rol? No es broma. Nuestra misión consiste en contratar a varios herreros para nuestra tienda, cada uno especializado en mejoras de fuerza, evasión, magia, etc. con las que forjar las mejores armas que haya visto el mundo del rol. Ojo, porque nosotros sólo las fabricamos. Aquí no hay acción de ningún tipo ni exploramos mazmorras. Eso sí, hay mucho que hacer. Después de fabricar las armas debemos venderlas en distintas villas y ciudades, llevar de vacaciones a nuestros empleados para que se desestresen, investigar para descubrir nuevas armas, etc... Este círculo vicioso de forja y venta resulta muy adictivo, aunque las mecánicas son siempre las mismas y, por ello, se vuelve repetitivo muy pronto. Además del modo principal hay otra campaña ambientada en la mitología griega que resulta entretenida. Si hubiese tenido más variedad, tanto con nuevas campañas como algunas mecánicas estaríamos ante un gran juego.

VALORACIÓN. **Un simulador original, entretenido y en castellano, pero el desarrollo es repetitivo.**

NOTA 73



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



El Planeta Rojo es el escenario donde transcurre *Perdido en Marte*, el nuevo DLC independiente de *Far Cry 5*.



PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 9,99 €

FAR CRY 5

Perdido en Marte

En el segundo DLC de *Far Cry 5*, Nick Rye es el gran protagonista. El piloto que nos ayudó en Hope County es abducido y trasladado al Planeta Rojo, donde debe impedir una invasión a la Tierra. Y eso no es todo: también tiene que buscar los "trozos" del cuerpo de Hurk, un habitual de la saga que en esta aventura nos acompaña en forma de robot. Sus constantes chascarrillos y comentarios le convierten en la parte más divertida de una aventura más bien "flojita". *Perdido en Marte* nos enfrenta a enemigos arácnidos, con variantes cada vez más peligrosas. Contra ellos usamos contra los que usamos armas "futuristas" con todo tipo de efectos. Además, contamos con propulsores para darle verticalidad a los combates. Pero nada de esto impide que el desarrollo sea bastante repetitivo. ¡Y eso que el DLC no dura más de seis horas! Y otro aviso a navegantes: *Perdido en Marte* recupera las malditas torres que vimos en anteriores entregas.

VALORACIÓN. **Pese a ser un DLC correcto, queda muy lejos de otras "locuras" de Ubisoft, como *Blood Dragon*.**



A falta de su avión, Nick Rye cuenta con propulsores, que le dan una ventaja aérea al combatir los enemigos arácnidos que habitan Marte.



Hurk es nuestro "robocolega" y nos echa una mano, mientras buscamos las partes de su cuerpo. Sus comentarios son lo mejor.





PS4 | DEVOLVER DIGITAL | ACCIÓN | YA DISP. | GRATIS

ENTER THE GUNGEON

Advanced Gungeons & Draguns

¡Este "roguelike" sabe cómo tratar a sus fans! El DLC *Advanced Gungeons & Draguns* incorpora Modo Turbo, 30 armas y objetos, nuevos enemigos, zonas inéditas, 350 sinergias y hasta un nivel secreto con Rata Ingeniosa como jefe final.

VALORACIÓN. **Un montón de contenido nuevo para un gran juego, al mejor precio posible: gratis. ¡Así da gusto!**



PS4 | WARNER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 2,99 €

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Ant-Man y La Avispa

Tras el reciente estreno de su "peli", Ant-Man y La Avispa se incorporan a *LMSH 2*. Les acompañan otros seis personajes jugables y un nivel inédito, en el que Scott y Hope tienen que impedir los planes del malvado Eggman.

VALORACIÓN. **Un nivel nuevo y personajes repletos de carisma, por un precio más que correcto.**



PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN | GRATIS

ATTACK ON TITAN 2

Actualización Temporada 3

Inspirándose en la nueva temporada del anime, Attack on Titan 2 recibe dos actualizaciones gratuitas, con nuevos accesorios y habilidades. También añade el nivel de dificultad Heaven, tan duro que permite usar objetos sin límite.

VALORACIÓN. **Una forma excelente de revitalizar el juego. El nuevo nivel de dificultad es una pasada.**



PS4 | ROCKSTAR GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ GRAND THEFT AUTO ONLINE

After Hours

El fenómeno *GTA Online* recibe una de sus actualizaciones mas ambiciosas. *After Hours* incorpora nuevos vehículos, instalaciones y actividades como las Batallas Comerciales. Se trata de un nuevo tipo de guerra territorial, basada en llevar nuestro propio club nocturno. Antes, y con ayuda de Gay Tony (protagonista del DLC *The Ballad of Gay Tony* de *GTA IV*), debemos contratar personal, robar equipo de sonido o buscar un DJ. Todo con diálogos y secuencias, como si fuese un DLC de *GTA V*. Igual de brillante es la gestión del club, desde cobrar entrada a otros jugadores hasta utilizarlo como "tapadera".

VALORACIÓN. Cada actualización gratuita es un "regalazo", pero con *After Hours* Rockstar se ha superado. Tan completa como variada.



PS4 | UBISOFT | ROL | YA DISPONIBLE | 5,99 €

■ SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

Trae a Crunch

Cuando el campamento de verano está en peligro porque los monitores se han perdido, es hora de llamar a... ¡Mapachegram! Cartman reúne a sus compañeros superhéroes (FastPass, Doctor Timothy y Profesor Caos) para impedir el cierre del campamento. En esta aventura en el Lago Tardicaca les acompaña un nuevo héroe, Mint-Berry Crunch, alias Bradley Biggle, alias Gok-zarah. El DLC incorpora una nueva clase, Final Girl, que cuenta con poderes y trampas inéditos. Lo mejor de todo es que, tras completar este DLC (que tan solo dura unas pocas horas), tanto la nueva clase como Mint-Berry Crunch son permanentes, permitiendo usarlos en el juego principal.

VALORACIÓN. *Trae a Crunch* es una "miniaventura" bastante satisfactoria, en la línea de *Casa Bonita hasta el Amanecer* y mucho mejor que *Cubierta de Peligro*.



PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN RPG | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ KINGDOM COME: DELIVERANCE

From the Ashes

En Warhorse Studios se podrían haber limitado a hacer un DLC "al uso", con misiones añadidas. En lugar de eso, han optado por crear una experiencia de juego distinta, centrada en la gestión de recursos. Aquí asumimos la labor administrativa del merino, dirigiendo la reconstrucción de una aldea desde sus cimientos. Debemos decidir qué edificios crear, los materiales a usar y, por supuesto, mantener todo en buen estado. El objetivo es hacer una villa próspera que nos proporcione ingresos, así como resolver las disputas de los habitantes. ¡Ah! Recordad que, para acceder a este DLC, hay que haber completado "Nido de Víboras" y hablar con Sir Divish en Talmberg.

VALORACIÓN. Aunque este DLC se puede completar en un "periquete", nos ha gustado mucho su enfoque, basado en la reconstrucción y gestión de Pribyslavitz.

PS4 | FUNCOM | SUPERVIVENCIA | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ CONAN EXILES

La Joya del Oeste

Tras el reciente pack *Imperio del Este*, *Conan Exiles* recibe un nuevo DLC en la misma línea. La *Joya del Oeste* trae al juego nuevos objetos inspirados en la región de Aquilonia: un total de 39 bloques de construcción, con piezas recubiertas de mármol para crear palacios, fortalezas o incluso baños. Además de estas construcciones con aires romanos, el DLC también trae 15 armaduras nuevas y 9 armas inéditas. Todas ellas tienen las mismas características que el equipamiento "de serie", y su única diferencia es a nivel estético. Y es que todo este pack es sólo cosmético, sin novedades jugables.

VALORACIÓN. Aunque se agradece que los DLCs de pago del juego sean sólo cosméticos, no deja de ser un poco "jeta" pedir 10 euros por elementos que no aportan nada a nivel jugable.



■ El nuevo DLC ofrece decenas de contenidos estéticos, para darles un nuevo estilo a tu héroe y su hogar.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

THRUSTMASTER Y-350CPX 7.1 FAR CRY 5 EDITION

TIPO	**AURICULARES**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**99,99 €**
WEB	**THRUSTMASTER.COM/ES**

Sonido envolvente para todos

Los fans de la serie *Far Cry* quedarán satisfechos con este modelo que ofrece sonido 7.1 a un precio no muy elevado.



» **CALIDAD DE SONIDO:** El tipo de sonido que nos ofrece es el clásico de los CPX, casi todo graves y contundencia, con una ecualización demasiado volcada en ellos. Su efecto de sonido envolvente no está muy logrado pero añade un efecto interesante. Su micro funciona muy bien, e incluso permite que escuchamos nuestra voz, ayudándonos a gritar menos, aunque puede desactivarse por si alguien no le gusta.

» **CONECTIVIDAD:** Al usar el conector jack del mando es realmente sencillo. No requiere de ninguna configuración complicada en la consola, más allá de hacer los ajustes habituales al usar auriculares. En el cable se sitúa el mando de control con pocos botones y muy claros en su funcionamiento. Por las prestaciones que ofrece, el mando necesita algo más de la alimentación que proporciona el mando por lo que debe cargarse con un cable USB (eso sí, la batería dura mucho).

» **ACABADO:** El diseño es el clásico de los CPX de Thrustmaster: contundente y muy original. Sus materiales son de calidad y transmite mucha robustez, gracias al uso de buenos plásticos y una diadema reforzada con aluminio. El cable de tela es un excelente detalle de buen hacer, y la pinza que incluye evita que el mando tire mucho de los cascos por su peso. Lo malo es que, como ocurre en estos modelos, el espacio para las orejas en las cúpulas es muy escaso, lo que no resultará cómodo a algunos jugadores. Por supuesto, está decorado con motivos ornamentales de *Far Cry* 5.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Unos cascos contundentes en acabado y sonido, pero cuya principal baza (el efecto 7.1) no está muy bien conseguido. El exceso de graves también penaliza, aunque su precio lo mantiene como una opción valida.

[Y ADEMÁS]

PS4 | 19,99 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM/ES/

» Mochila PS4 Coca-Cola



Indeca lanza otro modelo de mochila ergonómica diseñada especialmente para transportar tu PS4. Su compartimento principal, totalmente acolchado para la máxima protección, tiene capacidad para la consola y juegos. Y en el frontal caben mandos, cables...

» **VALORACIÓN: BUENA**

PS4 | 29,95 € | ENERGY SYSTEM | STORE.ENERGYSISTEM.COM/ES/

» Energy Headphones 2 Bluetooth

Energy System presenta unos auriculares bluetooth (también pueden usarse con cable) con gran relación calidad/precio. Botones multifunción integrados, diseño circumaural para una mayor sensación de aislamiento y gran cómodidad y 17 horas de autonomía. Y en varios colores.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4 | 19,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM/ES/

» Soporte vertical para PS4

Este soporte está diseñado para estabilizar la consola y mejorar su refrigeración mediante la ventilación adicional en su base. Además, incluye puertos USB adicionales y dos estaciones de carga que permiten cargar dos mandos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

TIPO	**ALTAVOCES**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
COMPAÑÍA	**TRUST**
PRECIO	**149,99 €**
WEB	**WWW.TRUST.COM/ES**

GXT 668 TYTAN 2.1 SOUNDBAR SPEAKER SET

Potencia el sonido de tus juegos y películas

Si andas buscando un sistema 2.1 que mejore claramente el sonido que ofrece tu TV a un precio razonable, sigue leyendo.

» **CALIDAD DE SONIDO:** La combinación de la barra de sonido y el subwoofer ofrecen un conjunto sonoro muy equilibrado, aunque este último destaca especialmente. Las medias y altas frecuencias no se difuminan tanto al estar separadas de los graves. Cuenta con 4 ecualizaciones que se adaptan al contenido que estés escuchando y los graves pueden regularse independientemente. En general ofrece una buena experiencia, mucho mejor que la de la inmensa mayoría de los televisores.

» **CONECTIVIDAD:** La instalación es bastante sencilla y, al contar sólo con dos componentes, el lío de cables es casi inexistente. La barra de sonido cuenta con dos entradas, una analógica mediante un jack estándar y otra óptica digital, lo que permite conectar casi cualquier dispositivo. El pequeño mando a distancia que incluye permite acceder a todas las opciones fácilmente.

» **ACABADO:** El subwoofer está hecho de madera y aunque el resto de materiales no son muy lujosos, el conjunto ofrece buenas sensaciones. Los leds azules que parpadean en el frontal del subwoofer dan un toque "gamer" original.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Un conjunto compacto, que ofrece un sonido equilibrado y una mucho mejor experiencia que una TV normal. Su ajustado precio lo hace una opción muy interesante.

TRUST GTX 702 RYON JUNIOR

TIPO	**SILLA GAMING**
COMPATIBLE	**PS4/PS3/PS VITA**
COMPAÑÍA	**TRUST**
PRECIO	**119,99 €**
WEB	**WWW.TRUST.COM/ES**

Comodidad para sesiones largas

Una de las mejores inversiones que un gamer puede hacer es en una buena silla desde donde encarar esas largas sesiones de juego y Trust nos hace una propuesta muy apetecible para los más jóvenes de la casa.

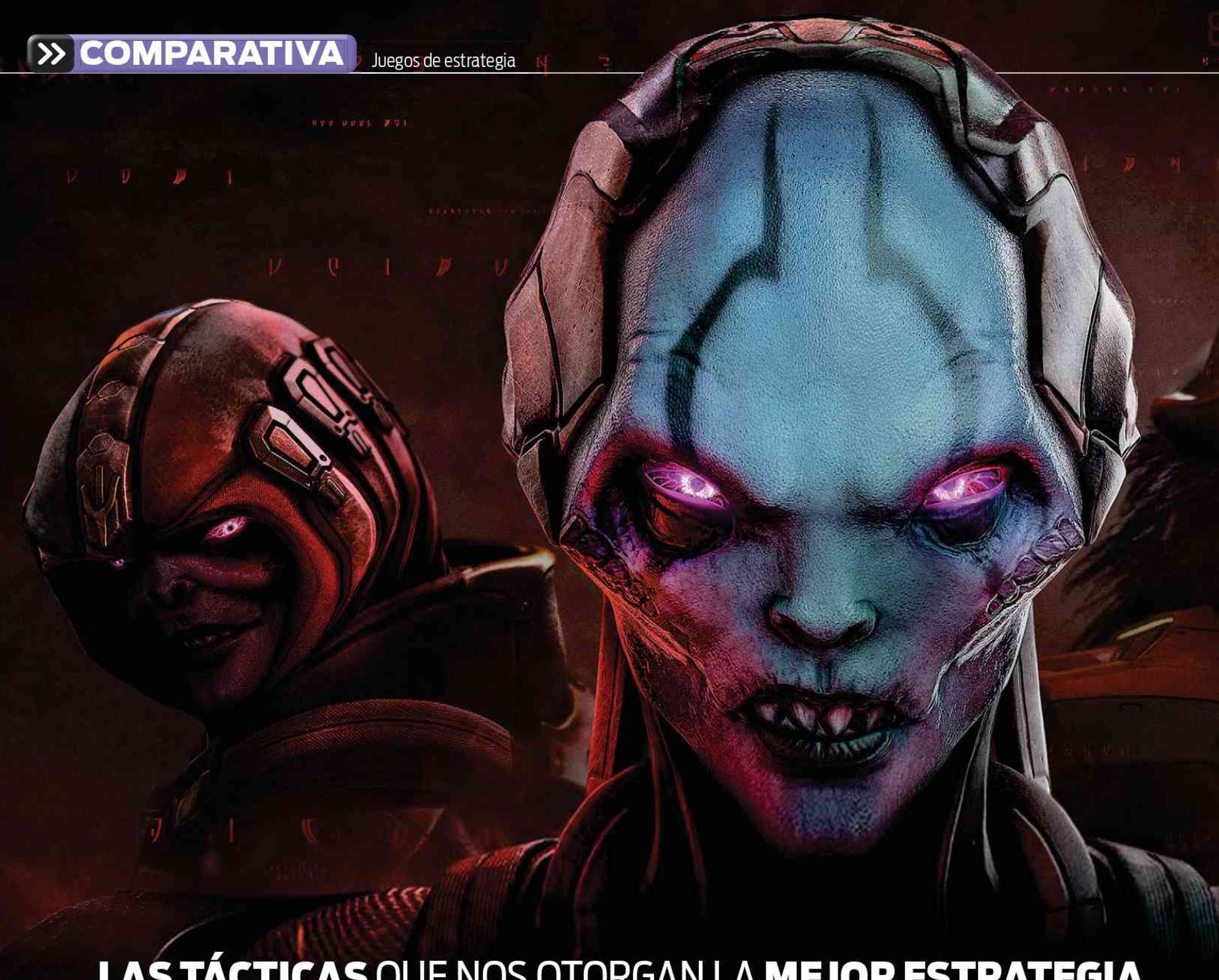
» **CARACTERÍSTICAS:** La silla para "gamers" Trust GTX 702 Ryon Junior está diseñada para jugar cómodamente durante horas. Su ergonomía ofrece algo más que el mínimo exigible en cuanto a regulaciones. Además de la altura de la silla, también se puede ajustar la inclinación del respaldo y se puede bloquear. Por el contrario, los reposabrazos, aunque cómodos, son fijos. Las ruedas permiten un desplazamiento suave (con giro completo de 360 grados) incluso en moqueta al ser dobles. Su montaje, como en el resto de las sillas para gaming de Trust, no es complicado pero requiere de tiempo y paciencia (está todo bien explicado).

» **ACABADO:** Al atractivo diseño y color con el que han dotado a esta silla para niños, hay que añadir una sólida estructura de madera que le confiere un plus de calidad. El revestimiento sintético tiene un tacto de calidad y repele los líquidos. El color oscuro también ayuda a que se mantenga en mejor estado con el paso del tiempo. La forma y dureza del revestimiento asegura una estupenda ergonomía para tallas intermedias y de hasta 80 kilos, aunque está especialmente indicada para niños de 4 a 12 años de edad.

■ **La altura y el respaldo de la silla son totalmente ajustables. Y su diseño gustará a los más jóvenes.**

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Una silla ergonómica pensada para que los más pequeños de la casa estén cómodos en sus sesiones de juego. Una muy buena opción a un precio bastante razonable y con un diseño que les encantará.



LAS TÁCTICAS QUE NOS OTORGAN LA MEJOR ESTRATEGIA

LA MEJOR ESTRATEGIA EN PS4

Lo que antaño era un género denostado en el mundo de las consolas hoy se ha convertido en uno más del catálogo de PS4. Hay de todo, desde gestión a propuestas con más acción, pero... ¿cuál es la mejor?

ANALIZAMOS:

- CITIES SKYLINES
- JURASSIC WORLD: EVOLUTION
- NOBUNAGA'S AMBITION: TAISHI
- SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN
- STEAMWORLD HEIST
- VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED
- SURVIVING MARS
- XCOM 2


City Skylines nos pone en la piel de un constructor-gestor que crea ciudades de la nada.




PRECAUCIÓN, AMIGO **CONSTRUCTOR**

Cities Skylines





Formato: **PS4**
Desarrollador: **COLOSSAL ORDER**
Editor: **PARADOX INTERACTIVE**
Precio: **29,95 €**



Jugadores: 1 | Tod online: NO | Textos: CASTELLANO | Voces: INGLÉS

Bastan unas pocas horas jugando a este simulador para descubrir eso de que la vida en la ciudad es muy dura. Sobre todo, si la construimos nosotros mismos.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Este simulador no tiene mucha historia, que digamos. Sigue la tradición de los juegos de estrategia clásicos de los 90, por lo que nos pone al mando de la gestión de una ciudad sin mucho contexto previo ni futuro.

» **APARTADO TÉCNICO.** El gigantesco tamaño de las ciudades, el modelado de los edificios o la cantidad de tráfico y viandantes pulula entre el notable y el sobresaliente en algunos aspectos. Lo único malo es que se producen algunas ralentizaciones cuando hemos llenado la ciudad con todo tipo de elementos.

» **ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR.** La base es la de siempre en este tipo de propuestas: construir una ciudad de la nada y gestionar todos los aspectos de la misma, desde el tráfico, el transporte público, el tendido eléctrico o la industria hasta los impuestos o las medidas contra el tabaco. Una novedad interesante es la posibilidad de dividir la ciudad en distritos, cada uno con sus propias peculiaridades, funciones e incluso legislación. La interfaz, uno de los asuntos más peliagudos en este tipo de juegos, resulta intuitiva. No innova demasiado respecto a otros títulos del género, pero lo hace todo rematadamente bien.

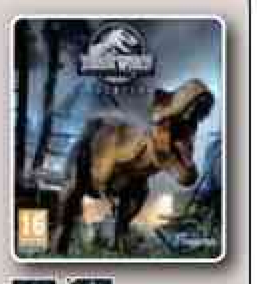
» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Este juego de construcción y gestión no resulta muy original, pero es tremendamente completo y está muy bien adaptado al DualShock 4.

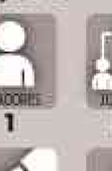

Jurassic World Evolution es el sueño de ese John Hammond que todos llevamos dentro.




CONSTRUIR UN PARQUE SIN REPARAR EN GASTOS

Jurassic World Evolution





Formato: **PS4**
Desarrollador: **FRONTIER DEVELOPMENTS**
Editor: **FRONTIER**
Precio: **54,95 €**



Jugadores: 1 | Tod online: NO | Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Si la vida siempre se abre camino y al final se impone la teoría del caos, ¿por qué nos empeñamos en crear parques de dinosaurios? La pregunta ofende.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Nuestra misión consiste en construir y gestionar nuestros propios parques jurásicos en las míticas Cinco Muertes y la aún más inolvidable isla Nublar. También podemos crear nuevos dinosaurios mezclando ADN de varios animales y todo ello con una ambientación absolutamente calcada a las últimas películas de la saga.

» **APARTADO TÉCNICO.** El diseño de los dinosaurios es genial, animaciones incluidas, así como el aspecto de las islas. Sin embargo, la palma se la lleva el apartado sonoro, tanto por el doblaje al castellano como por la excepcional banda sonora de John Williams.

» **ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR.** El sistema de contratos, que hace las veces de misiones, está dividido entre ciencia, entretenimiento y seguridad. Así, siempre tenemos una grata sensación de progresión. Otra opción muy interesante es la de poder pilotar los jeeps y helicópteros del parque para lanzar dardos tranquilizantes a los dinosaurios y sentir que somos algo más que un gestor. El problema es que no podemos acelerar el tiempo y hay demasiadas esperas para las construcciones o los pagos que recibimos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
La ambientación es soberbia, Isla Nublar (que es sandbox) es genial, pero es algo repetitivo y no se puede acelerar el tiempo.



■ Este simulador no llama la atención por lo gráfico, pero es muy completo.





REESCRIBIENDO LA **HISTORIA DEL SOL NACIENTE**

Nobunaga's Ambition Taishi



Formato: **PS4**
Desarrollador: **KOEI TECMO**
Editor: **KOEI TECMO**
Precio: **54,95 €**
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: INGLÉS · Voces: INGLÉS/JAP

La unificación de Japón en el período Sengoku fue como fue. Aquí, sin embargo, podemos escoger el clan que más nos guste y convertirlo en el más poderoso.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Es uno de los puntos fuertes de este título. Está ambientado en el siglo XVI japonés, en el período Sengoku, una guerra civil en la que distintos clanes luchaban por el poder ante la pérdida de autoridad del Emperador.

APARTADO TÉCNICO. No es, desde luego, el aspecto más llamativo de este simulador. De hecho no hay nada reseñable que destacar en este apartado, salvo que Tecmo Koei ha utilizado planos reales de la época para recrear cada escenario y batalla y que la banda sonora tiene algunas piezas bastante épicas.

ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR. El objetivo siempre es unificar Japón, aunque podemos escoger distintos escenarios (en épocas diferentes del período de guerra) y hay cientos de clanes, por lo que la rejugabilidad es muy alta. El ritmo de juego es bastante lento. Primero tenemos que planificar nuestro siguiente paso, escogiendo la relación que tendremos con los clanes vecinos, gestionando los recursos del nuestro, controlando la economía, el comercio, etc... Luego llega el momento de ejecutar nuestro plan con las multitudinarias batallas por turnos. El punto flaco es que debemos invertir una ingente cantidad de horas en menús y tutoriales para disfrutarlo plenamente.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
La ambientación es excelente, tiene contenido para aburrir y es muy completo, pero también es lento y requiere mucho tutorial.



■ La estrategia y la infiltración no están reñidas, como prueba esta joya poco conocida.





LAS MEJORES **TÁCTICAS** SON LAS **SAMURÁI**

Shadow Tactics: Blades of the Shogun

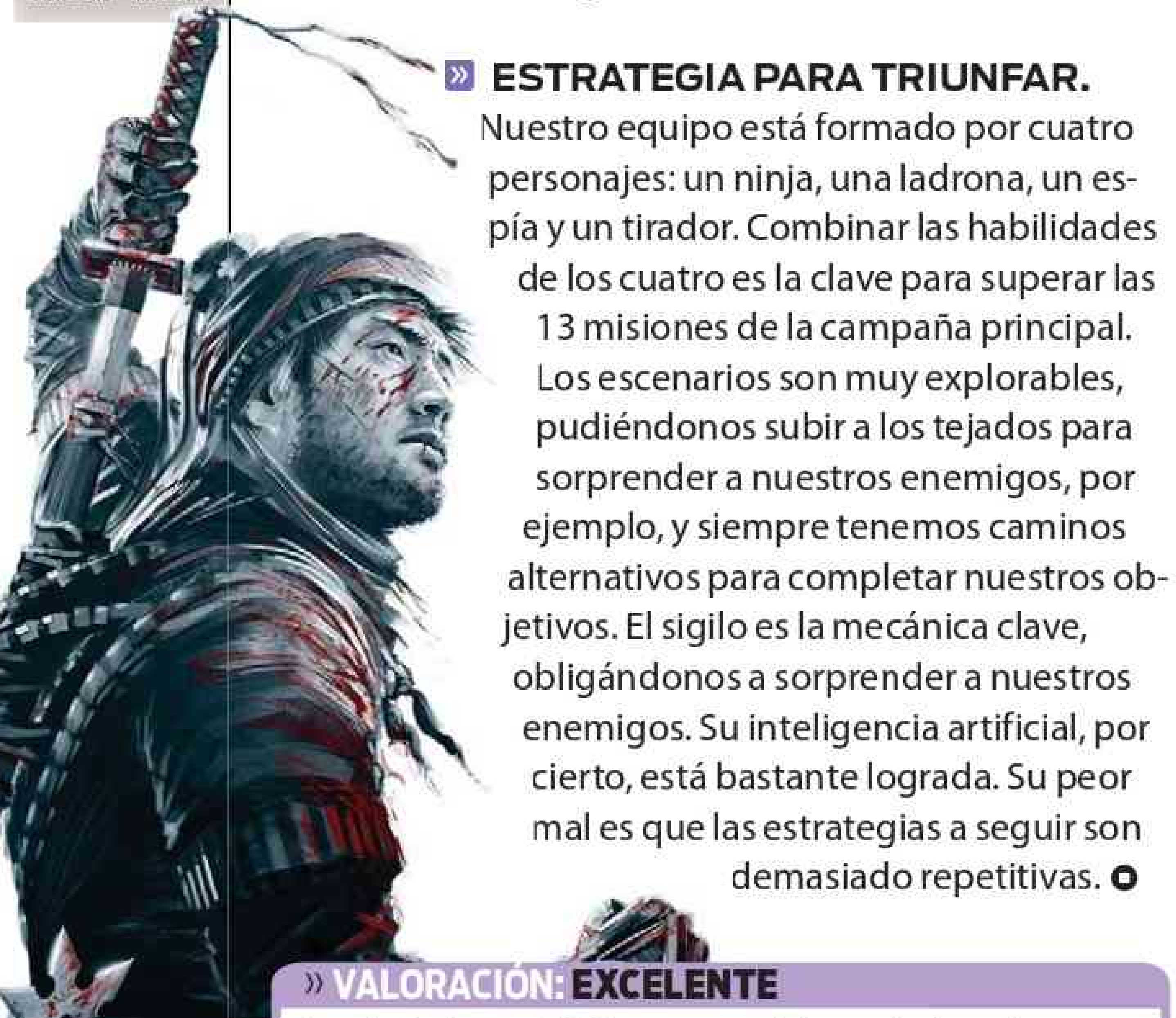


Formato: **PS4**
Desarrollador: **MIMIMI PRODUCTIONS**
Editor: **MERIDIEM GAMES**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS/JAP

Si te gustaba la saga *Commandos* y los samuráis y los ninjas te parecen lo más, enhorabuena, este juego de estrategia es para ti. Y para cualquiera con buen gusto.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Está basado en el período Edo japonés, justo después de la reunificación del país. Sin embargo, un señor de la guerra no está contenta con el fin de la contienda y trata de que se recrudezcan las hostilidades. Nosotros, mediante pequeñas escaramuzas, tendremos que evitarlo.

APARTADO TÉCNICO. No es el juego más espectacular del mundo en cuanto a gráficos, pero la dirección artística es excelente y las animaciones están cuidadas al máximo. El diseño de los escenarios, además, también está a un gran nivel.



ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR. Nuestro equipo está formado por cuatro personajes: un ninja, una ladrona, un espía y un tirador. Combinar las habilidades de los cuatro es la clave para superar las 13 misiones de la campaña principal. Los escenarios son muy explorables, pudiéndonos subir a los tejados para sorprender a nuestros enemigos, por ejemplo, y siempre tenemos caminos alternativos para completar nuestros objetivos. El sigilo es la mecánica clave, obligándonos a sorprender a nuestros enemigos. Su inteligencia artificial, por cierto, está bastante lograda. Su peor mal es que las estrategias a seguir son demasiado repetitivas.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
La estrategia con el sigilo como mecánica central resulta muy original, aunque se vuelve repetitivo con el paso de las horas.



Steamworld Heist nos traslada a un futuro de piratas espaciales y estrategia por turnos.

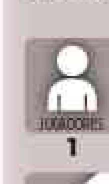




LA ESTRATEGIA ES UNA COSA DE ROBOTS

Steamworld Heist





Formato: **PS4-PS VITA**
Desarrollador: **IMAGE & FORM**
Editor: **IMAGE & FORM**
Precio: **14,99 €**

JUGADORES **1** · JUEGO ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

Las plataformas del Salvaje Oeste de *Steamworld Dig* nos cautivaron en su día, pero lo de la estrategia por turnos de estos piratas espaciales es casi mejor.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nosotros nos ponemos en los circuitos de la Capitana Piper Faraday, una pirata espacial que junta a un equipo de rufianes con los que saquear montones de naves enemigas.

APARTADO TÉCNICO. Una vez más, el apartado gráfico no es precisamente espectacular, pero el encanto de la dirección artística compensa con creces cualquier carencia técnica. Los niveles están generados de forma procedimental, pero sorprendentemente parecen diseñados a mano y aportan mucha rejugabilidad. La banda sonora también está a un gran nivel.

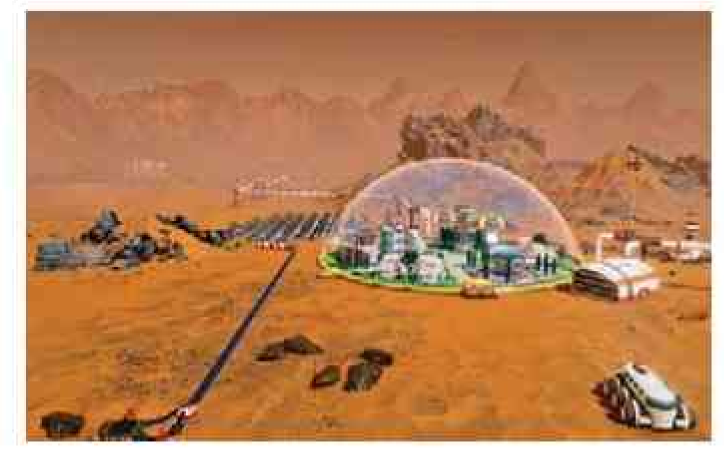
ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR. La libertad para afrontar las batallas como prefiramos es una de sus mayores virtudes. Escoger a los soldados que utilizaremos en la batalla es una de sus claves, así como personalizarlos con las más de 100 armas disponibles. Pero hay mucho más, ya que también debemos equiparlos con tres habilidades o gadgets que cambian su comportamientos, como unos zapatos con los que avanzar más en un mismo turno o granadas, entre otros muchos ejemplos. Además, los soldados suben de nivel, por lo que podrán aprender nuevas habilidades. Con todas estas opciones, resulta muy difícil aburrirse y siempre estamos descubriendo nuevas formas de acabar con nuestros rivales.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Cualquier fan de la estrategia por turnos debería probar esta joya jugable, que siempre nos sorprende con nuevas tácticas..



Construir una colonia en Marte es el objetivo de este notable juego de estrategia.

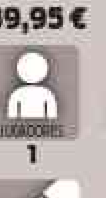




SOBREVIVIR EN **MARTE** ES COSA DE ESTRATEGAS

Surviving Mars





Formato: **PS4**
Desarrollador: **HAEMIMONT GAMES**
Editor: **PARADOX INT.**
Precio: **39,95 €**

JUGADORES **1** · JUEGO ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

Lo de Matt Damon en la película Marte parece muy meritorio. Parece un tío espabilado, pero es un principiante comparado con lo que hacemos aquí.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nuestra misión consiste en construir, gestionar y mantener una colonia en Marte, al tiempo que descubrimos los secretos más oscuros, con toques de ciencia ficción, del Planeta Rojo. La recreación de Marte es muy realista.

APARTADO TÉCNICO. A nivel gráfico tiene un aspecto notable. Es cierto que el escenario cuenta con texturas bastante homogéneas y que el aspecto de los personajes, drones y las edificaciones tienden a la simpleza, pero el acabado general es bastante bueno.

ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR. La propuesta es realmente compleja, por lo que tenemos que invertir muchas horas para aprender los conceptos básicos. La gestión de los recursos resulta fundamental para poder avanzar y construir nuevos edificios. Construir la colonia ya resulta complicado, pero todo se vuelve aún más complejo con la llegada de los primeros moradores. Esta necesidad de controlar aspectos que van desde la construcción de la colonia hasta la gestión de la felicidad de los humanos que viven en ella puede resultar abrumador, pero si conseguimos dedicarle el tiempo necesario, descubriremos un juego muy completo.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Dominarlo no es una tarea sencilla, pero si lo conseguimos, descubrimos un juego de estrategia muy completo y con una ambientación original.





Gunther y compañía se enfrascan en la guerra contra la Alianza Imperial.





EL CLÁSICO DE PS3 SIGUE DANDO GUERRA EN PS4

Valkyria Chronicles Remastered



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Precio: **19,99 €**



La Segunda Guerra Mundial fue una cruenta batalla en la que nadie respetaba los turnos para atacar. Esta versión alternativa, sin embargo, es hasta divertida.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta aventura narra la guerra entre las democracias de la Federación Atlántica y la malvada Alianza Imperial. Nuestro héroes pertenecen a Gallia, un país neutral que al ser una de las mayores reservas de ragnite (un mineral muy valioso) se ve envuelto en la guerra muy a su pesar.

APARTADO TÉCNICO. Por muy buena que sea la remasterización, estamos ante un juego de PS3, y eso se nota. Sin embargo, la excelente dirección artística de marcado estilo anime, suple con creces lo anticuado que se ha quedado en el plano gráfico. La banda sonora, además, resulta épica y bastante variada.

ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR. Disponemos de cinco clases de soldados que cuentan con distintas habilidades que debemos combinar. También hay que tener en cuenta las relaciones de amistad entre ellos, para favorecer una química de equipo, que mejorará nuestras habilidades. La planificación de cada turno, teniendo en cuenta la barra de actuación de cada per sonaje y decidir si debemos atacar o replegarnos en función de la situación supone la clave del éxito.



» VALORACIÓN: EXCELENTE

El original salió hace diez años y se ha quedado anticuado en lo técnico. En lo jugable, sin embargo, sigue siendo una joya de la estrategia por turnos.



Esta secuela coge lo mejor de la pasada entrega y logra mejorarlo en todo.





CONTRA LOS ALIENS, LA **MEJOR TÁCTICA** ES DISPARAR

XCOM 2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **FIRAXIS**
Editor: **TAKE 2**
Precio: **24,95 €**



Como sabían los de *Men in Black*, los aliens viven entre nosotros, pero no son estrellas como Michael Jackson, sino que se ocultan para aniquilarnos para siempre.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Han pasado 20 años desde los acontecimientos de la primera entrega. Los aliens han ganado la guerra y dominan la Tierra. XCOM no es más que un pequeñísimo movimiento de resistencia. A nosotros nos toca cambiar eso y darle a esos extraterrestres su merecido.

APARTADO TÉCNICO. La mejora visual respecto a la pasada entrega es notable, pero tampoco estamos hablando de un juego puntero. La generación procedimental de los escenarios consigue que nunca repitamos la misma estrategia, algo fundamental.

ESTRATEGIA PARA TRIUNFAR. Como siempre, la clave está en la gestión tanto de nuestra base, ahora móvil, como de nuestros soldados en el campo de batalla. Durante los combates, las coberturas serán una de las claves para salir airosos de la amenaza alien, pero hay mucho más. También debemos aprovechar las habilidades de las cuatro clases de soldado, mejorarlos manteniéndoles con vida, etc... La investigación de nuevas armas, equipo y habilidades nos mantiene enganchados y puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte. La variedad de misiones, además, consigue que no nos aburramos en ningún momento.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

El equilibrio entre gestión y combates es genial. Las batallas siempre nos dejan con ganas de más, incluso tras una derrota.

CONCLUSIONES

El género de la estrategia es realmente amplio. Lo usamos para definir a los simuladores de construcción o a las aventuras tácticas de combates por turnos, entre otras. Hay mucha variedad, pero ¿cuál es el mejor exponente del catálogo de PS4?

El género de la estrategia no es precisamente el que más se prodiga en consola. Su hábitat siempre ha sido el mundo de los ordenadores, porque no resulta nada fácil adaptar los controles prescindiendo de los teclados.
Sin embargo, el catálogo de PS4 está plagado de juegos de este tipo, algunos de ellos verdaderas joyas que pueden enamorar incluso a los menos acostumbrados al género y más amantes de la acción pura y dura. Pero vamos a lo que vamos. Como siempre os avisamos, la clasificación no es algo matemático e inamovible y siempre dependerá de vuestros gustos el lugar que ocupe cada uno de ellos en vuestro ránking personal.

Lo más alto del podio es para *XCOM 2*, una aventura que mezcla a la perfección la estrategia de los combates por turnos co la gestión de nuestra base y multitud de elementos roleros. Y todo esto lo logra con un equilibrio perfecto entre sus distintas mecánicas y una progresión que resulta tremendamente adictiva. El segundo puesto es para *Valkyria Chronicles Remastered*. Pese a ser el título más viejo de la comparativa y a que gráficamente no puede competir con la mayoría de ellos, a nivel jugable es una verdadera joya. El tercero en discordia es *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*. Es uno de los juegos más desconocidos de la lista y, sin embargo, también uno de los más atractivos. Sigue la tradición de la saga española *Commandos*, salvo que con una ambientación puramente nipona y una gran cantidad de mejoras jugables. Su apuesta por la infiltración, además, lo hace muy diferente al resto y eso siempre es algo de agradecer.

La cuarta posición la ocupa *Steamworld Heist*, una secuela que abandona las plataformas para abrazar la mejor estrategia por turnos. Sus múltiples opciones de personalización y su desarrollo siempre variado e impredecible son sus dos mejores bazas. Le sigue de cerca, en quinto lugar, una propuesta radicalmente diferente, *Cities: Skyline*, que nos propone construir y gestionar ciudades gigantescas con un nivel de detalle en cuanto a opciones realmente impresionante. La sexta posición es para *Surviving Mars*, que nos invita crear una colonia humana en Marte. La séptima plaza es para un título con una ambientación inigualable, *Jurassic World Evolution*, que nos permite construir nuestro propio parque jurásico mientras lidiamos con la sempiterna teoría del caos. Cierra la tabla *Nobunaga's Ambition: Taishi*, un juego realmente complejo y profundo al que los más "hardcore" del género sacarán mucho partido.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso	Opciones de personalización	Gestión de recursos	Construcción	Economía	Complejidad estratégica	Tamaño del mapa	VALORACIÓN	TOTAL
Cities: Skyline	1	No	No	Sí	MB	MB	B	No	B	B	R	MB	MB	MB	E	Alta	No	No	R	B	MB	MB	E	E	E	E	MB	MB	MB
Jurassic World Evolution	1	No	No	Sí	MB	MB	E	No	E	E	MB	E	E	E	MB	Media	No	No	MB	MB	MB	MB	B	B	MB	MB	MB	MB	MB
Nobunaga's Ambition: Taishi	1	No	No	Sí	MB	R	MB	No	B	B	E	E	MB	E	E	Alta	MB	No	MB	MB	MB	B	E	B	E	E	B	MB	MB
Shadow Tactics	1	No	No	No	MB	MB	MB	No	MB	MB	E	E	MB	E	MB	Media	E	E	E	MB	MB	B	MB	No	R	E	MB	E	E
Steamworld Heist	1	No	No	Sí	MB	B	MB	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	Media	E	MB	MB	B	MB	E	B	No	R	E	MB	E	E
Surviving Mars	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	MB	MB	R	MB	MB	MB	E	Alta	No	B	B	B	E	MB	E	E	E	E	MB	MB	MB
Valkyria Chronicles R.	1	No	No	No	MB	B	MB	No	MB	MB	E	E	E	E	E	Media	E	MB	E	B	E	E	B	No	R	E	MB	E	E
XCOM 2	1	2	No	Sí	E	MB	E	MB	E	E	MB	E	MB	MB	E	Alta	E	B	MB	E	E	E	MB	No	MB	E	MB	E	E

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Los tambores sonarán en PS4

Hola amigos de Playmanía. He leído que Bandai Namco va a traer su mítica serie *Taiko no Tatsujin* a España y quería saber algo de información sobre el juego. Muchas gracias y enhorabuena por esta estupenda revista que hacéis todos los meses.

@Pablo Romerales

Efectivamente, Bandai Namco ha confirmado que el próximo mes de noviembre sonarán los tambores de *Taiko no Tatsujin* también en Occidente. Esta mítica saga de juegos musicales muy conocida en Japón llegará a PS4 el 8 de noviembre con *Taiko no Tatsujin: Drum Session!* Un juego musical inspirado en la percusión tradicional nipona que contará con temas extraidos de Neon Genesis Evangelion, Frozen, Zootopia, Hatsune Miku, etc. y personajes invitados como Heihachi, Pac-Man o Hello Kitty. Y podremos picarnos en internet gracias a los ránkings Online. Promete.

La redención de *No Man's Sky*

Buenas playmaniacos. Parece que la última actualización de *No Man's Sky* es muy buena y que añade muchos de los contenidos que prometieron en su día. ¿Merece la pena entonces?

@Arturo de Miguel

La actualización 1.5 de *No Man´s Sky*, más conocida como Next, prácticamente dobla el contenido del juego original. Su novedad más destacada es que por fin introduce un multijugador "real", en el que cuatro personas (conocidas o no) se podrán juntar por el espacio para explorarlo, combatir o simplemente dedicarse a menesteres más calmados, como obtener recursos o mejorar la base. No es necesario que estén todos en el mismo planeta, pero lo que mola es juntarse para hacer misiones juntos. También se han solucionado "bugs", ha mejorado con la cámara en tercera persona, se ha introducido un editor que nos permite personalizar nuestro avatar (pudiendo seleccionar raza y distintos tipos de casco, armaduras...), se han rediseñado bastantes aspectos del juego... En suma, ahora la experiencia es más satisfactoria y según su creador, Sam Murray, seguirán mejorándolo. ¿Merece la pena? Pruébalo y sal de dudas.



Remothered: Tormented Fathers es una aventura de terror y sigilo que ya está disponible en PS Store.

Padres muy atormentados

¡Buenas! Hace tiempo leí en esta revista sobre un juego de terror que me llamó la atención: *Remothered: Tormented Fathers*. ¿Cándo estará a la venta?

@David Blázquez

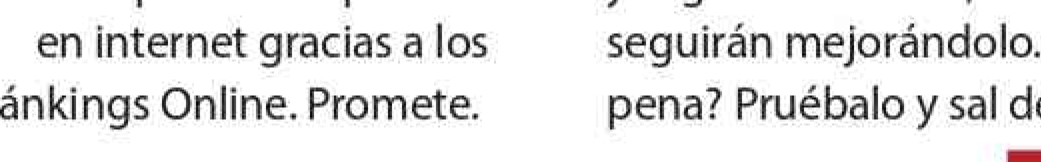
Cuando leas esto, *Remothered: Tormented Fathers* ya estará disponible en PS Store por 29,95 euros. Se trata de una aventura de terror en la que encarnamos a Rosemary Reed, quel lega a la casa de un notario retirado, el Dr. Felton, que vive afectado por una misteriosa enfermedad... ¿Qué terribles secretos nos aguardan allí? El mes que viene te ofreceremos nuestra valoración.

¿Lo nuevo de Kojima en PS5?

¿Se sabe nuevo sobre la fecha de salida de *Death Stranding?* A mí me huele a que ya lo jugaremos directamente en PS5...

@Rafa Martín

No sabemos nada nuevo desde lo que se mostró en el E3, ni sobre el juego ni sobre su fecha de lanzamiento. Dado que es posible que la sucesora de PS4 esté ya disponible en 2020, no descartamos la posibilidad de que *Death Stranding* salga para PS4 y PS5. Eso mismo ocurrió con la última creación de Kojiima, *MGSV: The Phantom Pain* (en PS4 y PS3), y puede que suceda con otros títulos, como *Cyberpunk 2077*.



LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Tendremos VAR también en los juegos de fútbol?



Buenas playmaniacos. Ahora que ha terminado el Mundial tengo mucho mono de fútbol y una curiosidad: ¿meterán también el VAR en los nuevos juegos de fútbol?Juas, sería la leche...

@Carlos de la Rosa

Suponemos que lo preguntas en broma. Pero que sepas que a Matt Prior, director creativo de *FIFA 19*, le preguntaron al respecto y respondió: "Técnicamente tenemos VAR en el juego porque conocemos la ubicación precisa de todo. Pero si se convierte en parte de la tradición futbolística hasta el punto en que se eche en falta en un partido, incluso si no lo necesitamos, entonces será algo a considerar". La verdad es que sería un detalle curioso y podría aportar algo más de realismo a los partidos, acercándolos más a los reales. Pero, además de innecesario, nosotros veríamos poco práctico que cada dos por tres se interrumpieran nuestros partidos con una secuencia representando el VAR... En cualquier caso, ni *FIFA 19* ni *PES 2019* lo van a incluir en las próximas entregas.



■ Bigben Interactive y el estudio Kylotonn traerán de vuelta esta mítica franquicia 15 años después de su tercera entrega.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Resident Evil 2* será compatible con PS VR?

@Rafa Vázquez

No. Por el tipo de perspectiva que usará (cámara al hombro en lugar de la vista subjetiva de *RE7*) no sería nada lógico y además, sus productores lo han negado.

¿Saldrá *Octopath Traveler* en PS4?

@Toni Yáñez

Este notable juego de rol es exclusivo de Switch. Si en el futuro terminará llegando a PS4 como han hecho otras "exclusivas" no lo sabemos, pero lo dudamos mucho...

¿Dónde puedo comprar números atrasados de Playmanía?

@Roberto Curto

En la web de nuestra editorial, Grupo V, podrás comprar números atrasados y te lo enviamos a casa. Éste es el enlace: www.grupov.es/revistas/85-playmania/revista

¿Saldrá Hellblade para *PS VR*?

@Pedro Sanz

Sorpendentemente, Ninja Theory ha adaptado su muy recomentable aventura de acción *Hellblade: Senua's Sacrifice* a la realidad virtual, pero de momento esta modalidad sólo está disponible para HTC Vive y Oculus Rift. No sabemos si en el futuro estará disponible también para PlayStation VR.

Todo un clásico del rally

Hola Playmanía. ¿Es cierto que vuelve la serie *V-Rally*? Que recuerdos de la primera PlayStation. ¿Qué novedades traerá?

@Gerardo Sarmiento.

Pues sí. Más de 15 años después de la última entrega, *V-Rally 4* vuelve con más de 50 vehículos de todas las épocas (como el Porsche 911 Safari, el Ford Mustang y el Ford Fiesta RS RX.), que además podremos personalizar,. Tendrá cinco modos de juego: Rally, Extreme-Khana, V-Rally Cross, Buggy y Hillclimb, que ofrecerán experiencias muy distintas: tramos que irán desde África a Japón, pasando por retos de derrapes, desafíos rueda con rueda contra otros pilotos, carreras de buggies y competiciones en peligrosos escenarios como acantilados. Llegará en septiembre.

Explorando *Anthem*

Buenas playmaniacos. Me atrae bastante *Anthem* pero me gustaría saber si será un juego en el que la exploración tenga más peso que en *Destiny 2* o si estará más centrado en los combates.

@Esther Robles

Los chicos de Bioware, estudio responsable de este juego de acción multijugador con toques roleros de ambientación espacial, han prometido vastos escenarios que podremos recorrer con libertad, aunque si queremos ahorrarnos estos "paseos". también tendremos la opción de teletransportarnos directamente a la misión que vayamos a iniciar junto a nuestros amigos. Así que sí, tendrá grandes dosis de exploración... siempre y cuando el jugador quiera explorar su vasto mundo. En este sentido, habrá Alabardas (las armaduras del juego, que se podrán personalizar) que favorecerán más la movilidad, mientras que otras, más pesadas, estarán más orientadas hacia el combate. Podremos alternar ambos tipos, aunque no podremos cambiarla durante las misiones (habrá que "pasar por el taller" para eso). *Anthem* saldrá el 22 de febrero.

Las recetas de *Fallout*

Hola amigos de Playmanía. ¿Es cierto que van a sacar un libro de recetas inspirado en *Fallout*? Me parecería una pasada.

@Victor Morcillo

Efectivamente, el 23 de octubre sale Fallout: The Vault Dweller's Official Cookbook, un libro de recetas inspirado en esta post-apocaliptica serie de juegos de rol y que cuenta con la licencia oficial de Bethesda. Tiene 192 páginas que, además de las recetas perfectamente explicadas, incluyen ilustraciones y "anotaciones" muy en la línea de la idiosincrasia del juego. Está escrito por Victoria Rosenthal, amante de los videojuegos y de la cocina.



[TU OPINIÓN CUENTA]

¿Qué juegos estáis disfrutando durante este verano?



The Witcher III GOTY



Miguel Angel Martin Arce

"The Witcher III GOTY. ¡Menudo juegazo! Una historia sublime, gráficos brutales, miles de cosas que hacer... muy muy largo y divertido. Y más con sus expansiones. Y Geralt,un personaje con mucho carisma. Seguro que me voy a tirar el verano entero con este juego.

Final Fantasy XV



Rübn Fäü

"Yo estoy disfrutando en solitario con *Final Fantasy XV* (un RPG 100% recomendable). Y junto a mi pareja estamos con *Assassin's Creed Origins*, también muy recomendable porque en compañía siempre se juega mejor."

God of War



Elianna Bugallo

"Pero el original, no el de ahora. Recordar es vivir y yo estoy viviendo nuevamente la historia del mítico Kratos, para poder disfrutar el nuevo *God of War* en su máximo esplendor. Voy en el orden de la historia y estoy con el primer *God of War*".

Persona 5



Gonzalo Crank

"Aún sigo con *Persona 5*. Pero sobre todo con ganas de sacar tiempo y terminarlo pronto para poder ponerme con *Yakuza Kiwami* y el repaso de *Kingdom Hearts*. Que va a llegar septiembre y, como siempre, juegos a medias".

Uncharted 3



Fabián Quesada Rodriguez

"Aunque parezca increible a estas alturas, ahora mismo ando disfrutando de *Uncharted 3: La Traición de Drake*. Compré la coleccion de las aventuras de Nathan Drake remasterizadas para PS4 y, para ser de 2011, sigue viendose espectacular".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué esperas de *RDR 2*? ¿Crees que superará a *GTA V*?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



Cine en tu PS4

PS4 está equipada con un lector de Blu-ray/DVD que permite reproducir todas las películas a la venta en este formato, aunque el uso del Dual Shock 4 no sea el más intuitivo del mundo.

1. REPRODUCCIÓN



1 Botones frontales. ✖ y ● sirve para pausar y reanudar la película en cualquier momento. ■ sacará el menú emergente de la película y ▲ la barra de progreso del metraje.



2 Botones superiores. Usa L1 y R1 para moverte por los capítulos en los que está dividida la película. L1 y R2 activan el avance o retroceso rápido, acelerándolo si los pulsas repetidamente.



3 Botón Options. Este botón sirve para invocar el menú de los subtítulos, idiomas y otras opciones avanzadas y de acceso directo. El menú es un tanto engorroso.

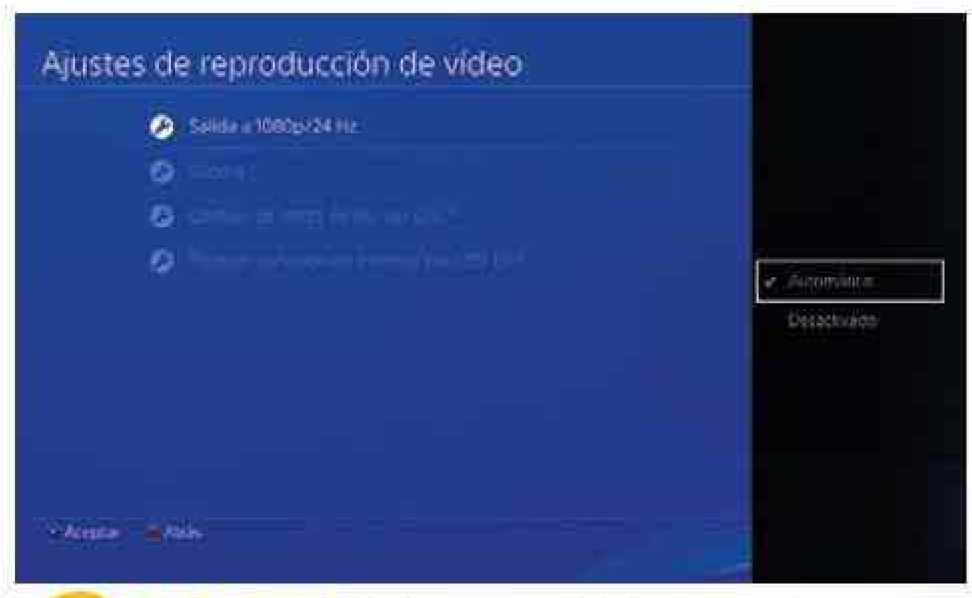


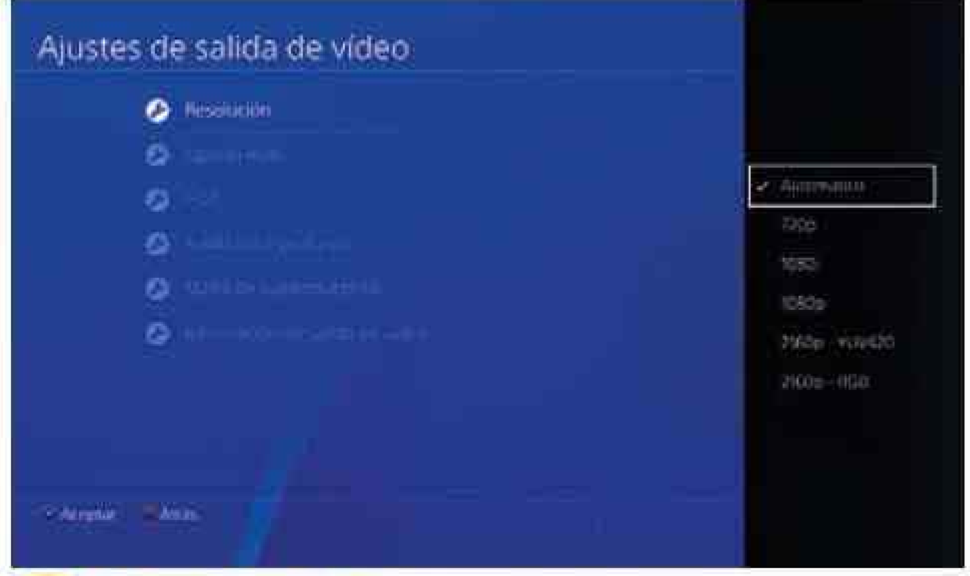
4 Panel táctil. El panel táctil del Dual Shock 4 hace que aparezca una nueva barra de progreso más sencilla que la del botón ▲. Ideal para avanzar rápidamente hasta un punto cercano al que buscas.



5 Mando a distancia. Aunque si prefieres puedes invocar un menú que imita en parte a un mando a distancia clásico. Desde la película, pulsa el botón "Options" y selecciona Panel de control" para acceder a él.

2. AJUSTES DE IMAGEN







1 Original. El formato original con el que se ruedan las películas suele ser a 24 fotogramas por segundo. Si la película lo soporta, puedes establecer que la consola lo reproduzca de manera automática (o no). Ve a "Ajustes/Ajustes de reproducción de vídeo/Salida a 1080p/24 hz" y ponlo en "Automático".

2 Resolución. Es importante que la consola sepa elegir la resolución apropiada a cada película o juego. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video/Resolución" y ponlo en automático. De esta forma, la peli se reproducirá a la máxima resolución que sea posible.

3 Reducción de ruido. Esta función permite reducir la cantidad de ruido del vídeo reproducido. Mientras reproduces la película, pulsa "Options" y ve a "Ajustes/Reducción de ruido". Para una visualización más natural, te recomendamos desactivarlo, al menos en las películas más oscuras.

En 2 minutos...

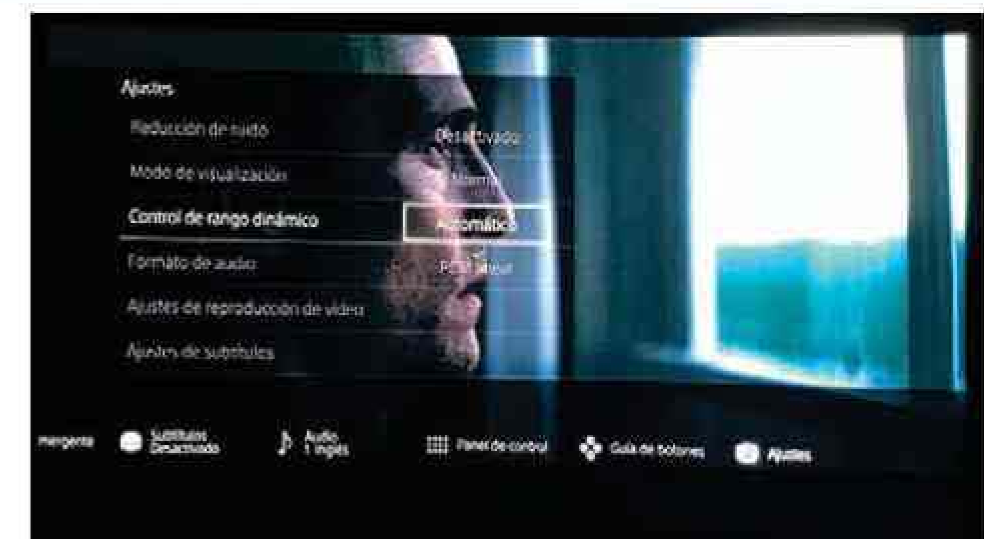
PS4 PRO. Los poseedores de una PS4 Pro, además, tendrán la opción de configurar la consola para que reproduzca contenido en 4K y con Alto Contraste Dinámico (HDR). Para comprobar si la configuración de tu consola y TV es la adecuada, puedes hacer un chequeo, yendo a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video/Información de salida de vídeo".





3. SONIDO





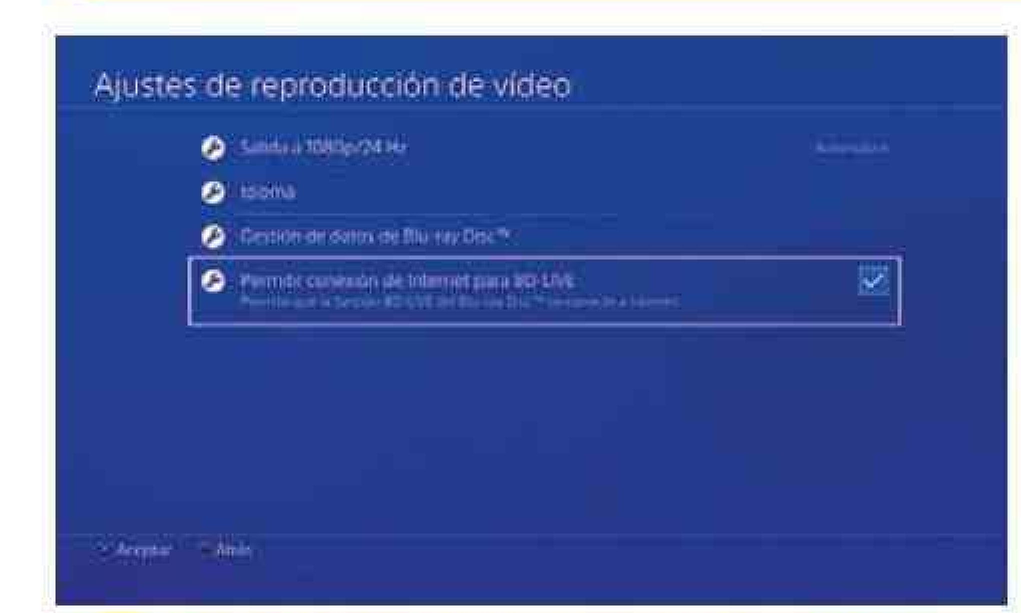


1 Formato. No te compliques la vida con los formatos en los que está grabada la pista de sonido. Deja que la consola lo decodifique y lleve el sonido ya separado en los distintos canales a la TV o amplificador. Desde la película, pulsa Options y luego a "Ajustes/Formato de audio" y selecciona PCM lineal.

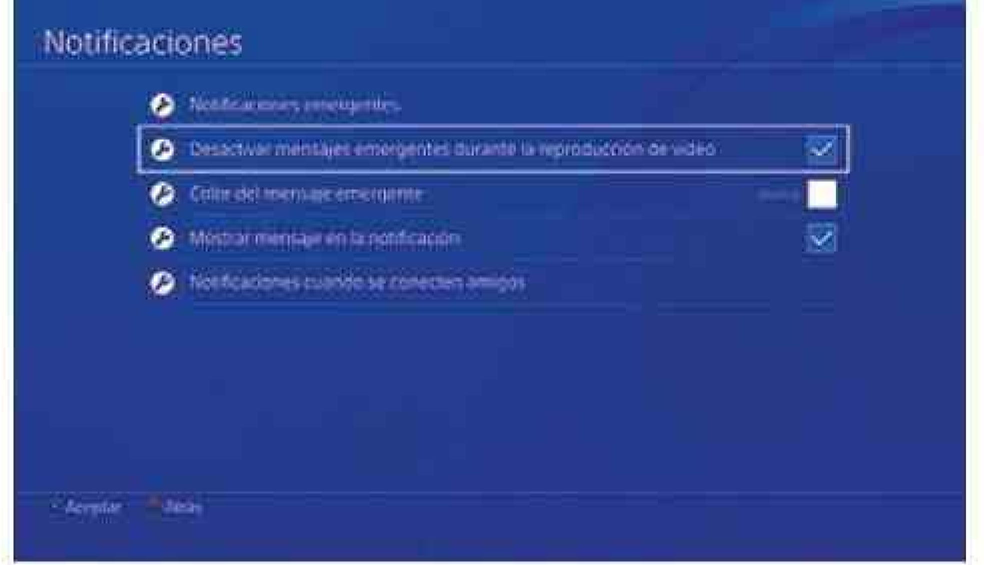
2 Control de rango dinámico. Si lo activas evitarás los cambios drásticos de volumen durante la película. Desde la reproducción, pulsa "Options" y ve a Ajustes/Control de rango dinámico". Ponlo en "Automático". Este ajuste sólo está disponible si seleccionas [PCM lineal] en Ajustes.

3 Para los más sibaritas del sonido. Si quieres saber toda la información detallada de la pista de audio que estás reproduciendo en este momento (número de canales, herzios, etc.), mientras reproduces la película pulsa ▲. Verás los detalles en la esquina inferior derecha.

4. OTROS AJUSTES







1 BR-Live y los extras especiales. Hay algunas películas que cuentan con ciertos extras especiales que requieren de una conexión a internet. Para permitir esa conexión, ve a "Ajustes/Ajustes de reproducción de video/Permitir conexión de internet para BD-Live" y márcala.

2 Idioma. Para cambiar el idioma por defecto de los menús, audio y subtítulos de las películas que reproduces en la consola, tienes que entrar en "Ajustes/Ajustes de reproducción de video/Idioma". El que se usa por defecto es el "inglés". Cámbialo a Castellano y ya no tendrás que volver a ajustarlo.

3 Notificaciones. Para evitar que te asalten las distintas notificaciones mientras ves una película, ve a "Ajustes/Notificaciones" y marca la opción "Desactivar mensajes emergentes durante la reproducción de vídeo". Así no te molestarán con invitaciones de juegos, mensajes, etc.

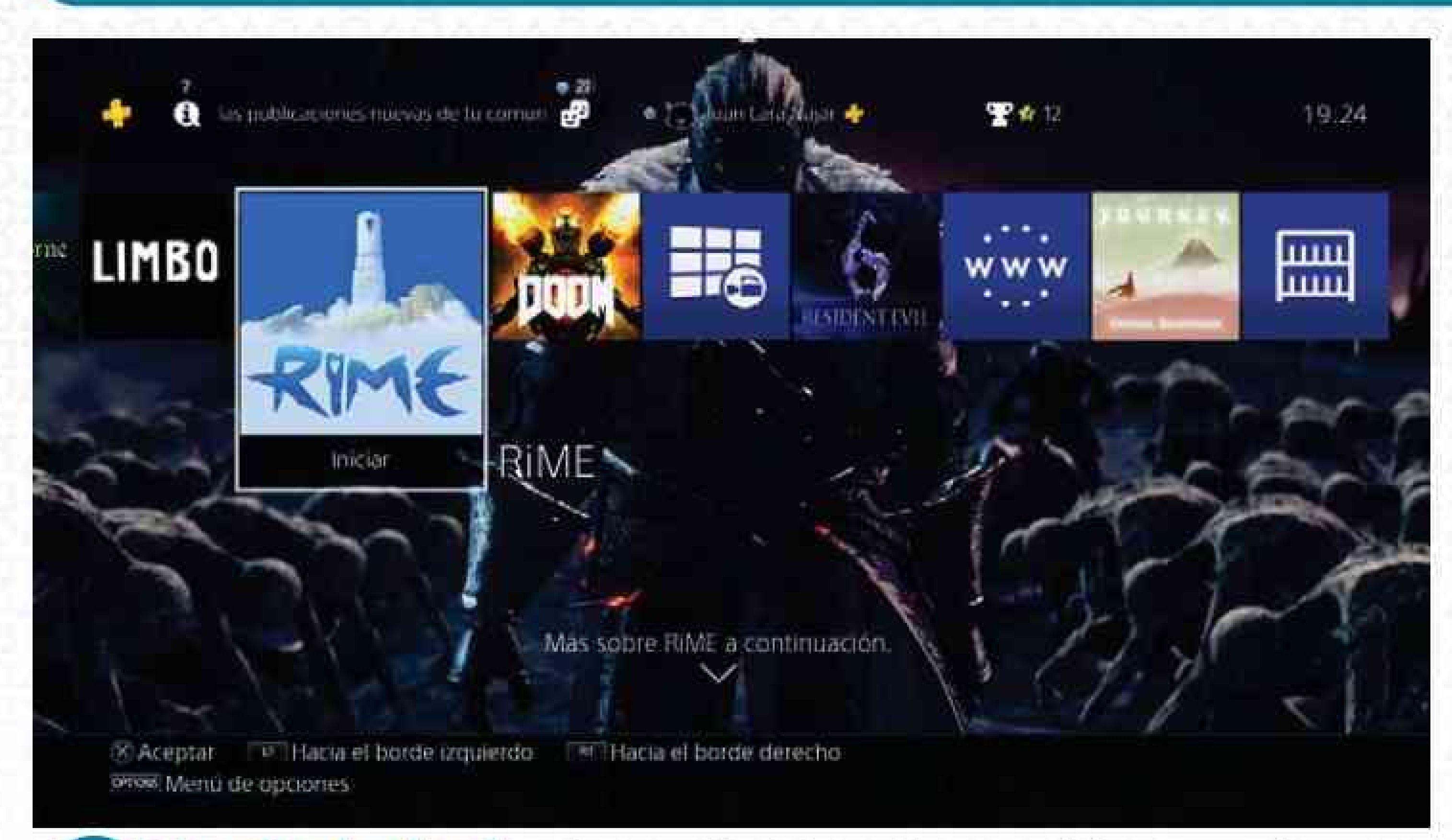
GESTIONA BIEN TU COLECCIÓN

Todo en orden



Cuando tenemos una buena colección de juegos es interesante mantenerlos organizados y saber qué podemos hacer con ellos y con los archivos que generan.

1. ORGANIZACIÓN

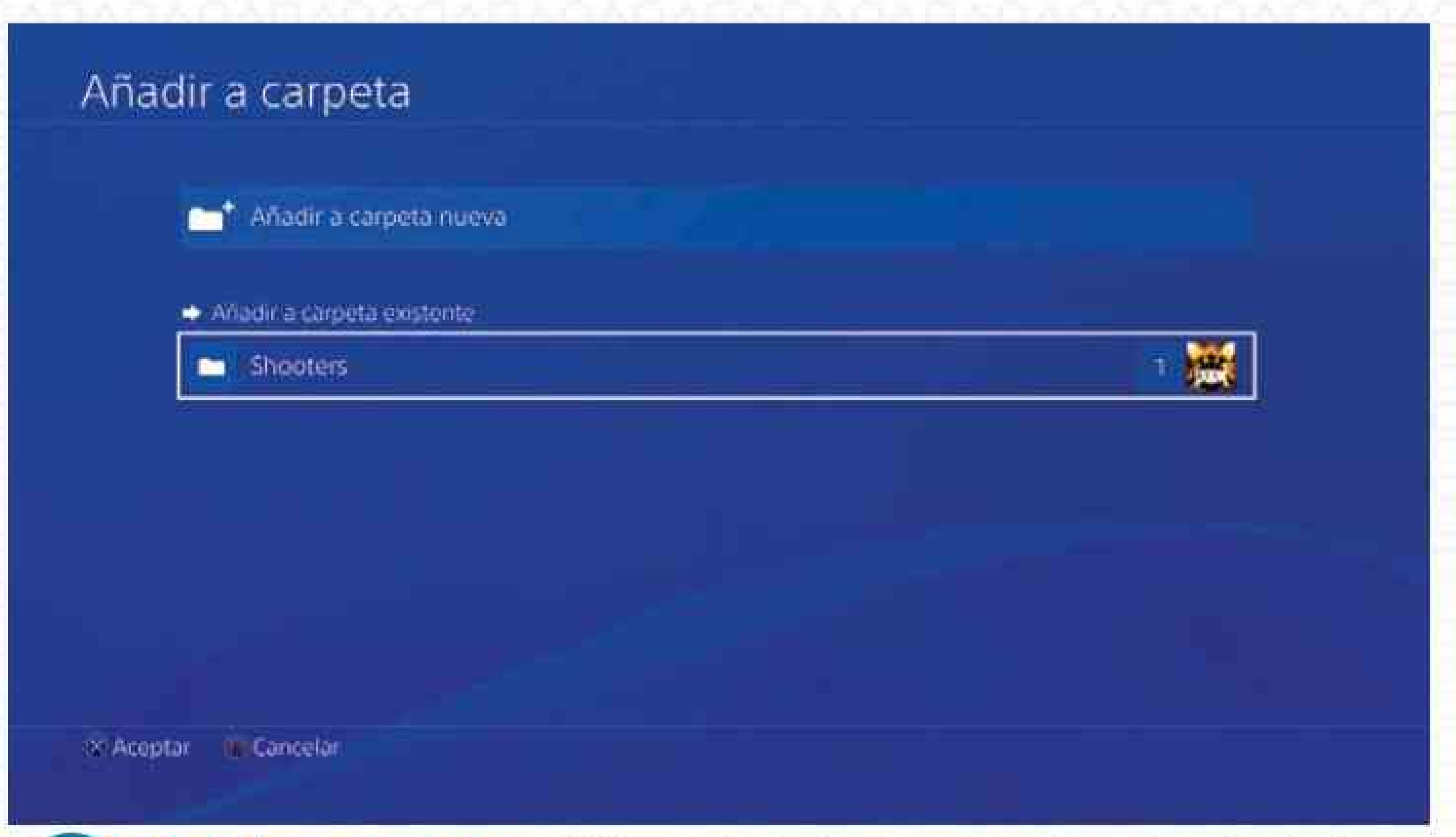


1 Menú principal. En la portada del menú principal de tu consola estarán siempre los últimos juegos y aplicaciones que hayamos usado.





2 Crear carpeta. Lo mejor es crear carpetas que incluyan títulos similares o que se estén relacionados. Ponte sobre uno de ellos y pulsa "options", luego elige "Añadir a carpeta/Añadir a carpeta nueva" y ponle un nombre para luego 'poder identificar su contenido.



3 Añadir a capeta. Podrás añadir cualquier juego después colocándote sobre él, pulsando el botón "Options" y eligiendo "Añadir a carpeta existente".



4 Biblioteca. Nunca nos cansaremos de decir que consultéis la Biblioteca del menú principal para ver todos los juegos que alguna vez habéis usado en la consola, especialmente los descargados y borrados.



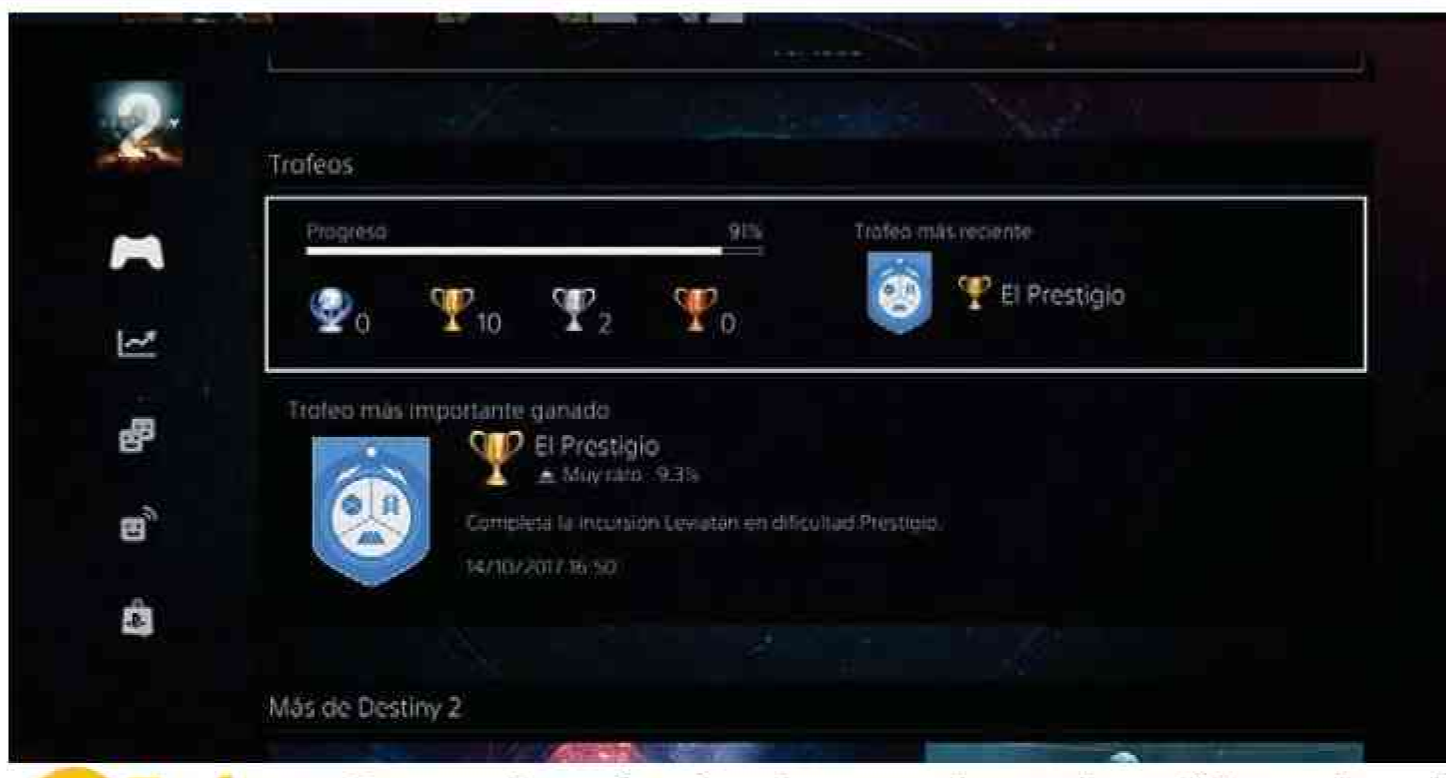


ACTUALIZACIONES. Normalmente las actualizaciones de los juegos que usas se descargan automáticamente al iniciar sesión en la consola, pero si no es así o no estás seguro de que se haya descargado el último parche disponible siempre puedes comprobar que versión tienes descargada y forzar, en su caso, la descarga pertinente. Para ello, sobre el juego, pulsa el botón "Options" y escoge "Historial de actualizaciones" para ver la última instalada. Luego, en ese mismo menú escoge "Buscar actualización" para comprobar si es la última o para descargarla en caso de que no lo sea.

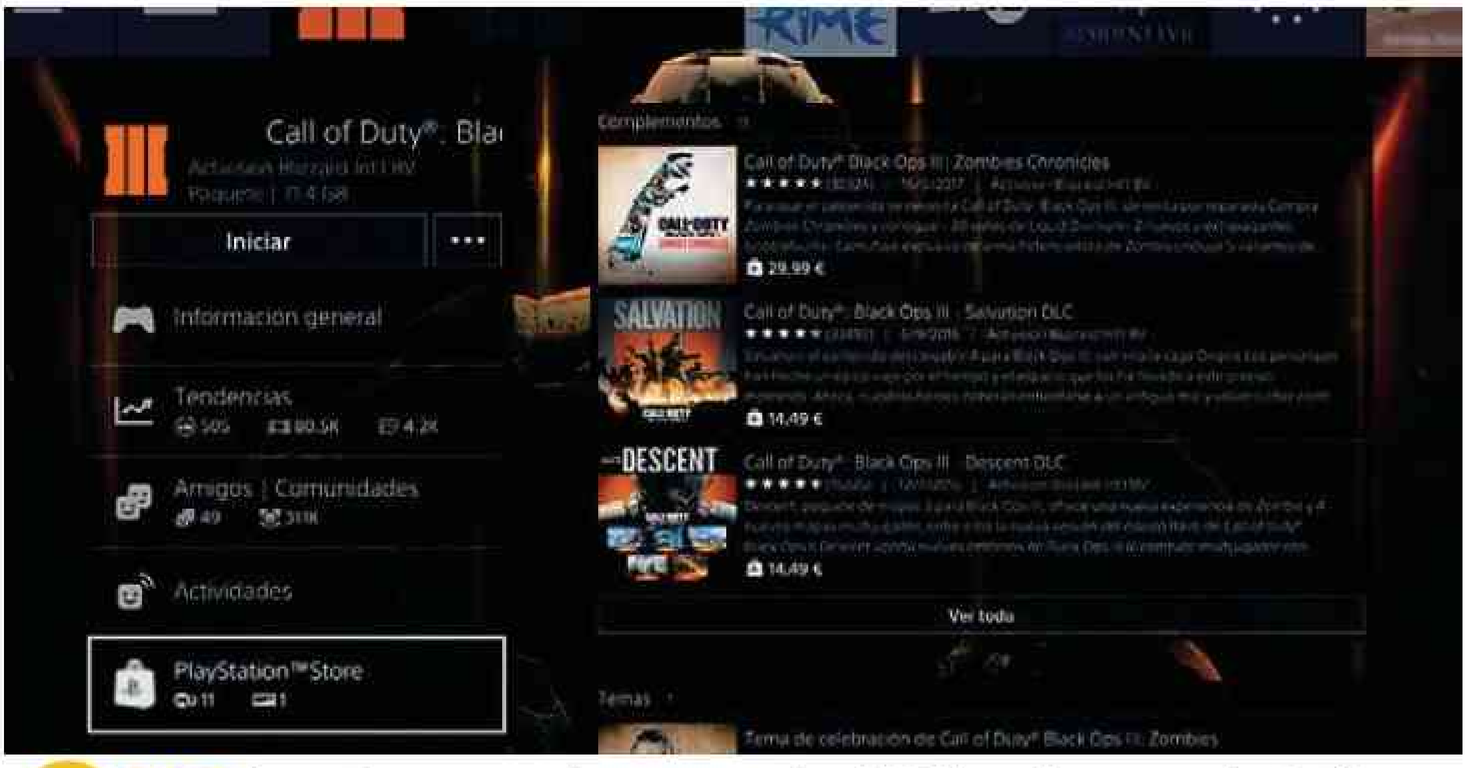
2. INFORMACIÓN



1 Amigos. Si pulsas hacia abajo en la cruceta estando sobre un juego en el menú principal, la primera información que verás es qué amigos están jugando a ese juego. Únete a ellos pulsando en el botón derecho "Unirse a la sesión".



2 Trofeos. Comprueba qué trofeos has ganado y cuales te faltan pulsando hacia abajo y accediendo, a la derecha, a los mismos. Podrás compararlos con los de tu amigos si pulsas X y luego "Comparar trofeos".



3 DLC. La mejor manera de encontrar los DLC de un juego es, desde él, nuevamente pulsar hacia abajo e ir a la última opción, "Playstation Store". Si pulsas X sobre algunas de los DLC de la derecha podrás comprarlos directamente.



4 Otros. También podrás buscar Comunidades o retransmisiones de partidas directamente de ese juego si vuelves a pulsar abajo y bajas hasta la sección "Tendencias". Directo y sin búsquedas.

3. PARTIDAS GUARDADAS



1 Respaldo. Si tienes PS Plus podrás guardar partidas "en la nube". Para ver cuánto espacio te queda, en el menú principal ve a la izquierda del todo, a PS Plus. En la esquina superior derecha lo verás.



2 Datos a la nube. Pulsa "Options" y ve a "Cargar/descargar datos guardados". A la izquierda tienes las partidas que podrás subir a la nube y a la derecha las que están en ella y puedes descargar a la consola.



3 Eliminar. Existen otras rutas para llegar hasta el menú de gestión del almacenamiento de la consola, pero para borrar un juego directamente no tienes más que ponerte sobre él, pulsar el botón "Options" y darle a "Eliminar".

En 2 minutos...



PARTIDA EN LA NUBE. La utilidad de que la consola haga un respaldo de todas las partidas de tus juegos en la nube de PS Plus no es sólo que puedas recuperarlas en un momento dado si un archivo en la consola se corrompe. En los juegos que guardan automáticamente puede darse el caso de que quieras deshacer una acción determinada pero que no puedas por haber quedado sobrescrita la partida anterior a que ocurriese ese hecho. Por suerte siempre puedes cerrar el juego y descargar la partida guardada en la nube... Los jugadores de la saga *Dark Souls*, por poner un ejemplo, seguro que lo agradecen.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

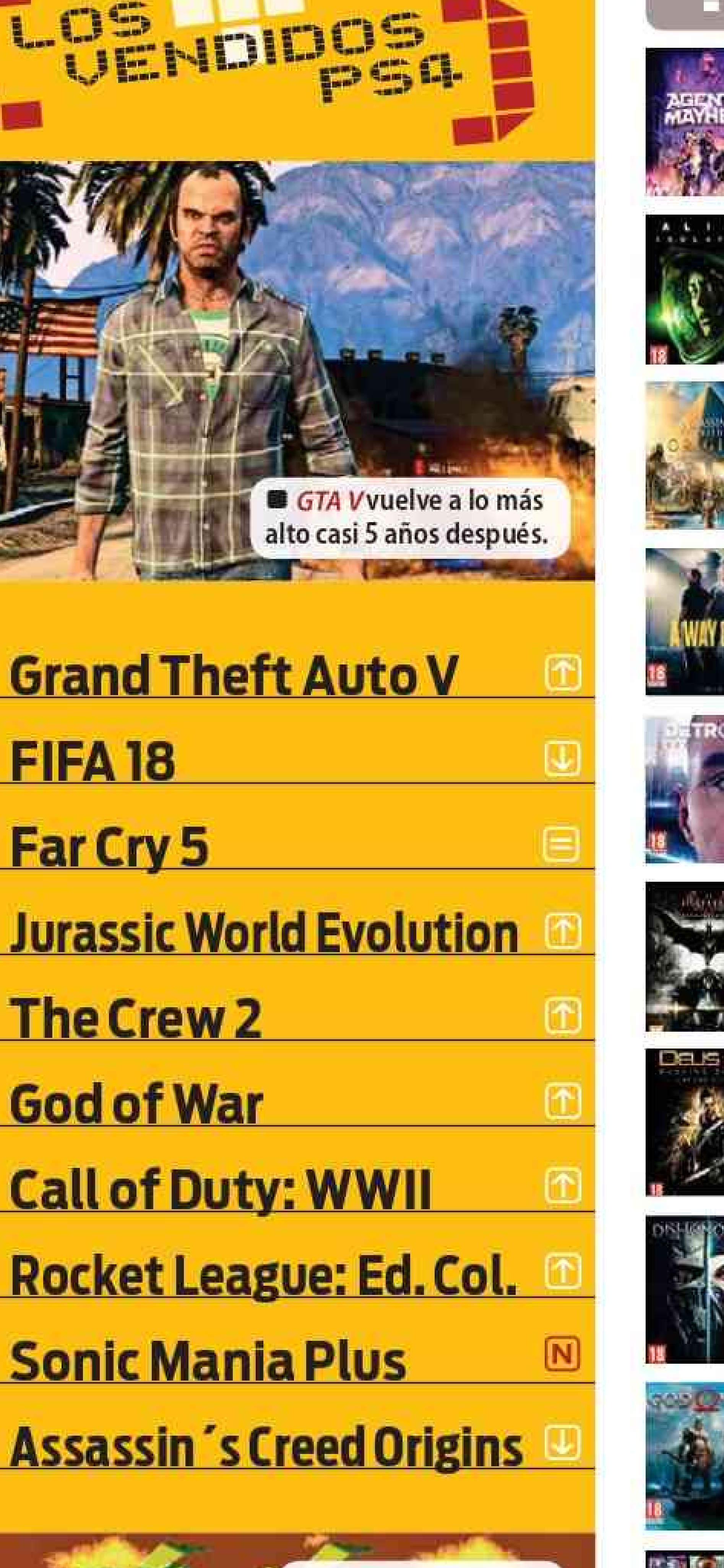
DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



GTA V vuelve a lo más alto casi 5 años después.

1. Grand Theft Auto V (sube)
2. FIFA 18 (baja)
3. Far Cry 5 (se mantiene)
4. Jurassic World Evolution (sube)
5. The Crew 2 (sube)
6. God of War (sube)
7. Call of Duty: WWII (sube)
8. Rocket League: Ed. Col. (sube)
9. Sonic Mania Plus (N)
10. Assassin´s Creed Origins (baja)





Sonic Mania Plus es la principal novedad.

AVENTURAS



AGENTS OF MAYHEM — DISCO
» DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. **NOTA 81**

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. **NOTA 88**

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso! **NOTA 93**

A WAY OUT — DISCO
» EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena. **NOTA 85**

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato. **NOTA 91**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... **NOTA 94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. **NOTA 90**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. **NOTA 92**

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin. **NOTA 94**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. **NOTA 94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. **NOTA 91**

HITMAN: DEFINITIVE EDITION — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
Incluye el juego completo, los contenidos de la edición GOTY y todas las misiones de bonificación. Muy recomendable. **NOTA 82**



HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. **NOTA 95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. **NOTA 87**

INSIDE — DISCO
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. **NOTA 90**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. **NOTA 90**

LEGO LOS INCREÍBLES — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es la mejor entrega de la serie, pero *LEGO Los Increíbles* es una aventura muy simpática, entretenida y duradera. **NOTA 84**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. **NOTA 90**

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. **NOTA 82**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. **NOTA 97**



METAL GEAR SURVIVE — DISCO
» KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo. **NOTA 76**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. **NOTA 93**

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. **NOTA 90**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. **NOTA 82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. **NOTA 92**



Tres razones para tener...

Sonic Mania Plus

¡El juego del mes!





1. JUGABILIDAD IRRESISTIBLE. Si te gustaron los *Sonic* clásicos, no podrás resistirte a su excelente jugabilidad y al gran diseño de sus escenarios. Con un control realmente bueno.

2. NOVEDADES QUE ENAMORAN. El subtítulo *Plus* no está de adorno. Este "relanzamiento" ofrece suficientes novedades... incluso si ya te compraste el original el año pasado.

3. UNA EDICIÓN DIGNA DE SONIC. Pero lo que más le gustará a los fans es que por fin podrán disfrutarlo "en físico", con una cuidada edición con carátula reversible y libro de arte.



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
›› CAPCOM ›› 49,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

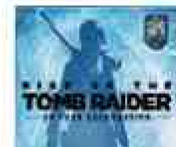
NOTA **91**



RIME — DISCO
›› TEQUILA WORKS ›› 34,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS

Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.

NOTA **90**



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
›› SQUARE ENIX ›› 29,99 € ›› 1-2 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.

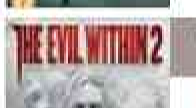
NOTA **92**



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
›› SONY ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA **93**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
›› BETHESDA ›› 29,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
›› SONY ›› 29,95 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA **95**



THE LAST GUARDIAN — DISCO
›› SONY ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 10 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA **98**

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 10 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.

NOTA **87**



UNTIL DAWN — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA **87**



VAMPYR — DISCO
›› BADLAND ›› 59,99€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Vampyr es el mejor juego que se haya hecho sobre el vampiro "clásico". Con mejores gráficos sería obra maestra.

NOTA **85**

WATCH DOGS 2 — DISCO
›› UBISOFT ›› 19,99 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA **90**

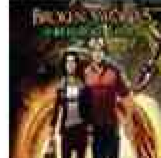


YAKUZA 6 — DISCO
›› SEGA ›› 59,99 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA **91**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
›› REVOLUTION ›› 29,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
›› DOUBLE FINE ›› 14,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA **89**



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
›› DEEP SILVER ›› 29,99€ ›› 1 JUG. ›› INGLÉS ›› +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.

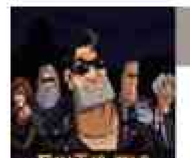
NOTA **70**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
›› BADLAND ›› 19,99€ ›› 1 JUG. ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

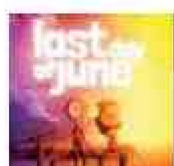
NOTA **80**



FULL THROTTLE REMASTERED
›› DOUBLE FINE ›› 14,99€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

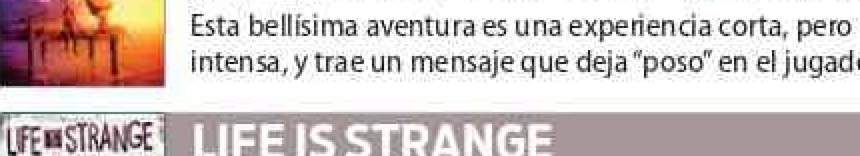
NOTA **78**



LAST DAY OF JUNE
›› 505 GAMES ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

NOTA **81**



LIFE IS STRANGE — DISCO
›› SQUARE-ENIX ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA **87**



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
›› SQUARE-ENIX ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.

NOTA **82**



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
›› BIGBEN ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISCO
›› MERIDIEM ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

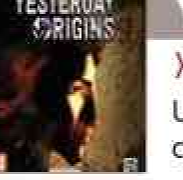
NOTA **77**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
›› BADLAND ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.

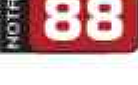
NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
›› MERIDIEM ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que han superado todas nuestras expectativas.

NOTA **88**



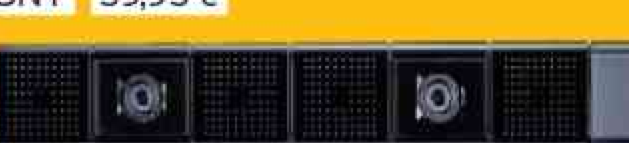
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €



Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...



1 Stardew Valley

Para huir de los agobios de la gran ciudad, nada como mudarte al campo para reformar la antigua propiedad de tu abuelo y convertirla en una próspera granja. Y, de paso, explorar los alrededores, pescar, cocinar, conocer gente... ¡e incluso casarte! Esp sí, no te olvides de respetar los ciclos de sueño.

2 Harvest Moon: Light of Hope

La nueva entrega para PS4 de esta ya fructífera saga nos propone una relajante experiencia en la que tendremos que trabajar en el campo, cuidar de los animales, dialogar con decenas de personajes... Su ritmo pausado no gustará a todos pero te ayudará a desconectar en estas largas tardes estivales.



1 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »26 DE OCTUBRE

Muy pronto os ofreceremos nuevos datos e imágenes del que será, con casi total seguridad, el juego del AÑO. Ya falta menos para poder echarle el guante...



2 The Last of Us Part II

»PS4 »NAUGHTY DOG »AV. DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Dicen que del amor al odio sólo hay un paso... El motor de Ellie en *TLOU2* es precisamente el odio... pero nosotros no podemos evitar sentir amor por ella y por su causa. Ganazas de pillarlo.



3 Spider-Man

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »7 DE SEPTIEMBRE

Insomniac tiene ante sí la responsabilidad de realizar no sólo el mejor juego de Spidey, sino de hacer uno de los mejores juegos de superhéroes de PS4 y competir con *Batman Arkham Knight*.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.
NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.
NOTA 95



DARK SOULS REMASTERED — DISCO
» FROM SOFTWARE » 39,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.
NOTA 89

FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.
NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.
NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.
NOTA 92



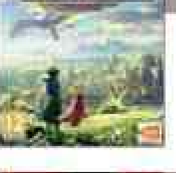
KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO
» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.
NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.
NOTA 87



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".
NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.
NOTA 91

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.
NOTA 95



SHINING RESONANCE REFRAIN — DISCO
» SEGA » 49,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un carismático y profundo juego de rol japonés con una gran banda sonora. Lástima que llegue con textos en inglés.
NOTA 85



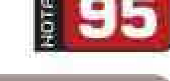
SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.
NOTA 88

TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.
NOTA 87

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.
NOTA 88



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.
NOTA 95



LUCHA

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...
NOTA 91

DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.
NOTA 88

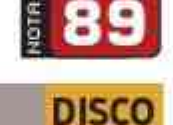
INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.
NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.
NOTA 84

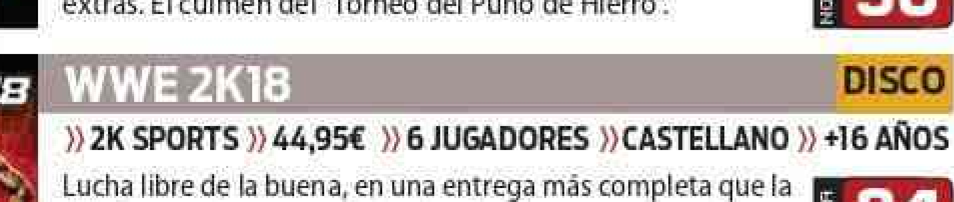
MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.
NOTA 90



STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.
NOTA 89



TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".
NOTA 90



WWE 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.
NOTA 84

...¡para convertirnos en granjeros!



3 Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

La propuesta más "aventurera" de todo el ránking es *Yonder: The Cloud Catcher Chronicles*. También podemos cultivar, pero habrá que hacer muchas más cosas. Y explorar con libertad los preciosistas escenarios es una experiencia más cautivadora y satisfactoria que recolectar materias primas.



4 Farming Simulator 18

No es la única, pero sí es la más famosa serie de "simuladores de granjero". Pero esto es serio y no tiene nada de relajante. Hay que construir un imperio usando todo tipo de maquinaria de marcas reales. Un juego de estrategia de gestión que no triunfa mucho en España, pero sí es muy popular en otros países europeos.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91

BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.
NOTA 83



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91



DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90

FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



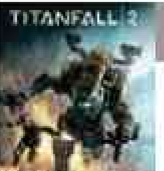
STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



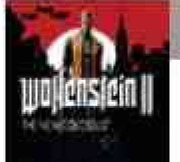
SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79



THE PERSISTENCE — ¡Nuevo!
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA 83

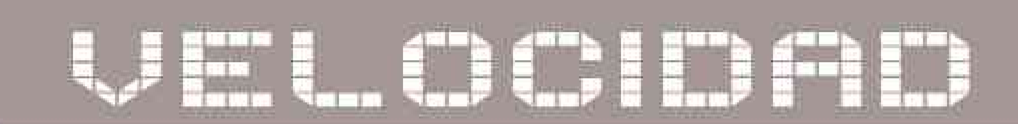


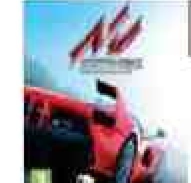
TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD

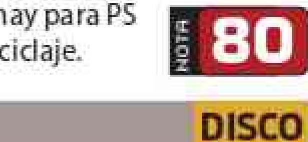




ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90

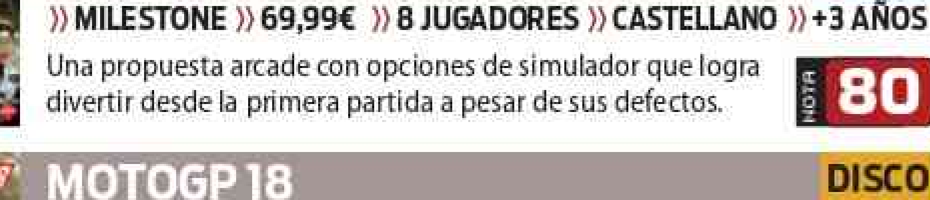


DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85





GRAVEL — DISCO
» MILESTONE » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta arcade con opciones de simulador que logra divertir desde la primera partida a pesar de sus defectos.
NOTA 80



MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA 75

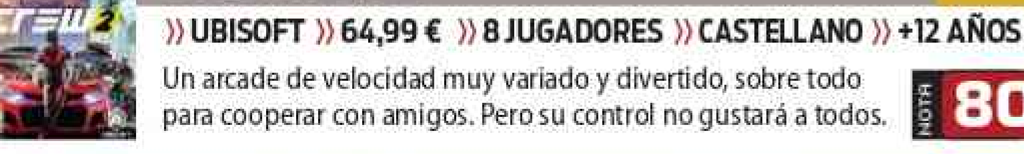
MXGP PRO — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es el simulador de motocross definitivo, pero Milestone sigue mejorando su serie "estrella" de esta disciplina.
NOTA 79



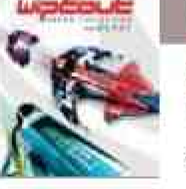
ONRUSH — DISCO
» CODEMASTERS » 64,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.
NOTA 79



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90



THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 64,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA 80



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **New Gundam Breaker** — PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN (sube)

Los robots gigantes ocupan el primer puesto de la lista de ventas en Japón. Nada nuevo bajo el Sol... Naciente.

2 **Fate/Extella Link** — PS4 | MARVELOUS | ROL (baja)

3 **Record of Grancrest War** — PS4 | BANDAI NAMCO | ESTRATEGIA /ROL (sube)

4 **Detroit: Become Human** — PS4 | SONY | AVENTURA (baja)

5 **Zanki Zero: Last Beginning** — PS4 | SPIKE CHUNSOFT | ROL (N)

EE.UU.

1 **God of War** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN (=)



Pocas novedades en verano en la lista de ventas norteamericana, pero seguro que en unos meses será muy distinta.

2 **Detroit: Become Human** — PS4 | SONY | AVENTURA INTERACTIVA (=)

3 **Vampyr** — PS4 | DONTNOD | AVENTURA DE ACCIÓN (sube)

4 **Far Cry 5** — PS4 | UBISOFT | SHOOTER (baja)

5 **BlazBlue: Cross Tag Battle** — PS4 | ARC SYSTEM WORKS | LUCHA (N)

EUROPA

1 **God of War** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN (sube)



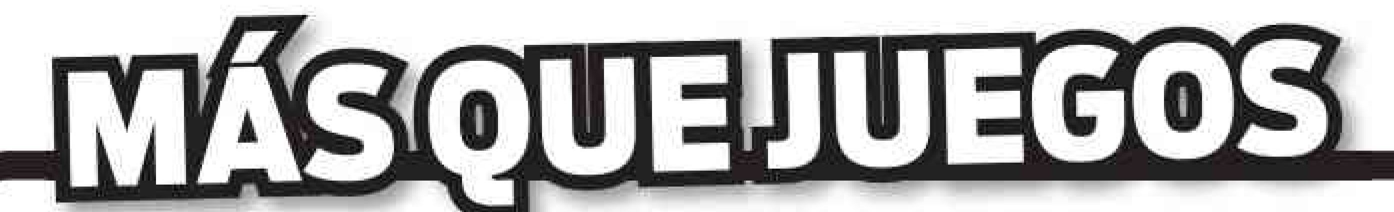
Y en verano tampoco encontramos grandes sorpresas en el Viejo Continente. Pero ya veréis cuando llegue septiembre...

2 **FIFA 18** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO (=)

3 **Detroit: Become Human** — PS4 | SONY | AVENTURA (sube)

4 **Vampyr** — PS4 | DONTNOD | AVENTURA DE ACCIÓN (sube)

5 **Far Cry 5** — PS4 | UBISOFT | SHOOTER (sube)



MÁS QUE JUEGOS

» Nuevas figuras Totaku

www.game.es 14,95 €

Como ya os adelantamos el mes pasado, a partir del 31 de agosto se estrena una nueva "wave" de figuras Totaku. Y nos llega con personajes de la talla de Sonic (con el estreno de *Sonic Mania Plus* aún "calentito"), Lara Croft (perfecta para acompañar el lanzamiento de *Shadow of the Tomb Raider*), Ryu o Aloy.



» Fallout 76 Pipboy 2000

www.game.es 169,99 €

Con el estreno en otoño de *Fallout 76* ya están anunciando "merchandising" oficial de lo más molón, como este kit que te permitirá montar este dispositivo con todo lujo de detalles (tiene más 100 piezas) o bien exponerlo en su caja.





DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME



LOS VENDIDOS PS VITA



Los héroes del manga toman PS Vita.

1. J-Stars Victory Vs+ ↑
2. Minecraft ↑
3. God Eater 2: Rage Burst + God Eater: Res. ↓
4. SAO: Hollow Realization ↓
5. One Piece Pirate Warriors 3 ↑
6. GOD WARS Future Past ↑
7. Axiom Verge: Multiverse Ed. ↓
8. Odin Sphere Leifthrasir ↑
9. Toukiden 2 ↑
10. One Piece: Burning Blood ↓



One Piece es otro clásico en lista de ventas de PS Vita.

ACCIÓN

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

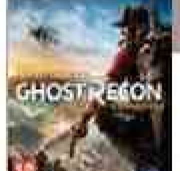
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

EVERSPACE — DISCO
» ROCKFISH » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "roguelike" de ambientación espacial que está tan bien diseñado que logra engancharu durante mucho tiempo. NOTA 85

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO


» UBISOFT » 29,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

H1Z1 — DISCO ¡Nuevo!


» DAYBREAK » GRATIS » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un battle royale con partidas frenéticas. Como *Fortnite* pero con vehículos y más "serio". Eso sí, tiene bastantes "bugs". NOTA 78

HOTLINE MIAMI 2


» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO


» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO


» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

MEGA MAN X LEGACY COLLECTION 1 + 2 — DISCO ¡Nuevo!
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Capcom celebra los 25 años de esta subsaga con una colección que incluye los 8 juegos originales y distintos extras. NOTA 88

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78

SUPER BOMBERMAN R — DISCO
» KONAMI » 39,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Diversión sencilla y poco ambiciosa con cierto regustillo a clásico de otros tiempos. Un *Bomberman* en toda regla. NOTA 79

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

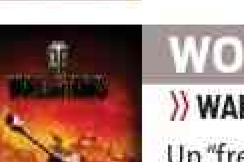
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WORLD OF TANKS


» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85

Bloodborne: El juego de cartas

www.game.es 34,95 €

Los juegos de cartas basados en videojuegos siguen estando muy de moda y la mejor prueba de ello es el reciente lanzamiento de este juego que podrás encontrar en cualquier tienda GAME.





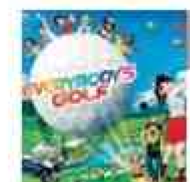
Camiseta oficial FIFA 19

www.game.es 24,95 €

El Mundial de Rusia ya es historia pero tranquilo que... ¡ya empieza la nueva temporada! Y con ella vuelven los juegos de fútbol. Al igual que el año pasado, EA Sports pone al alcance de sus fans una futbolera camiseta oficial de la nueva entrega de *FIFA*, que podrás encontrar en exclusiva en la cadena de tiendas GAME. La tienes en múltiples tallas (inluyendo una versión para niño), pero eso sí, solamente en color negro.



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80



FIFA 18 — DISCO
» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA 87



LE TOUR DE FRANCE — DISCO
» FOCUS » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Las novedades con respecto a ediciones anteriores no son pocas pero su apartado visual está aún lejos de lo deseable. NOTA 76



NBA 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego... NOTA 92



PES 2018 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA 82



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 64,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA 80



TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes encontrar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

PLATAFORMAS



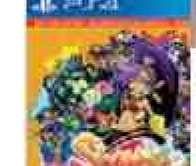
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



SHANTAE: HALF GENIE HERO ULTIMATE EDITION — DISCO
» MERIDIEM » 44,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un colorido plataformas, tan divertido como bien diseñado, en su versión más completa. Si te gusta el género, lo gozarás. NOTA 85



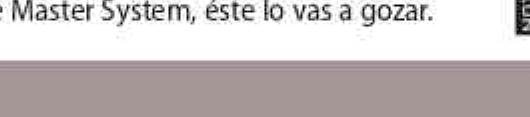
SONIC MANIA PLUS — DISCO ¡Nuevo!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA 90



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

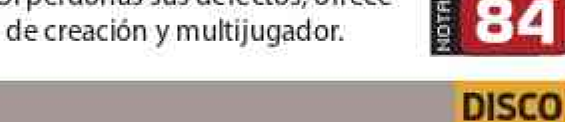


VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84




LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA 75



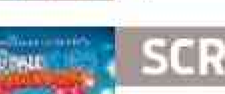
SALARY MAN ESCAPE — ¡Nuevo!
» SONY » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un desafiante puzle que nos hace reflexionar sobre nuestra condición de "curritos". De lo mejor en su género para PS VR. NOTA 78



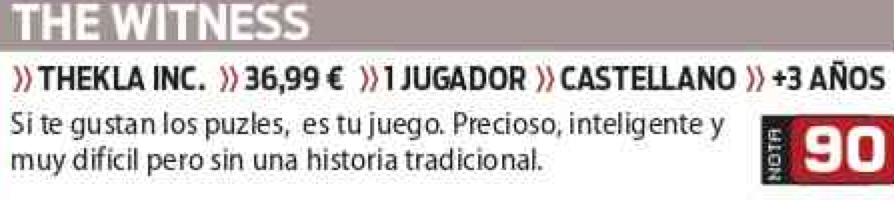
STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo. NOTA 85



SCRIBBLENAUTS SHODOWN — DISCO
» WARNER » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puñado de divertidos minijuegos con todo lo bueno de la serie *Scribblenauts* para disfrutar con hasta 4 amigos. NOTA 80



THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90

PARA LEER Y ESCUCHAR

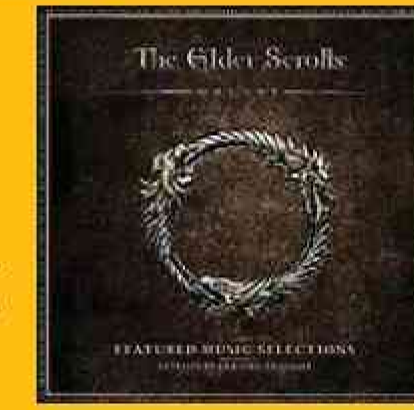
1 Efecto Polybius
www.heroesdepapel.es 18 €

Heroes de Papel no sólo edita libros sobre videojuegos sino también novelas relacionadas con ellos, como ésta de Manuel J. Rico, en la que la mítica recreativa *Polybius* aparece como el centro de una conspiración a escala planetaria.



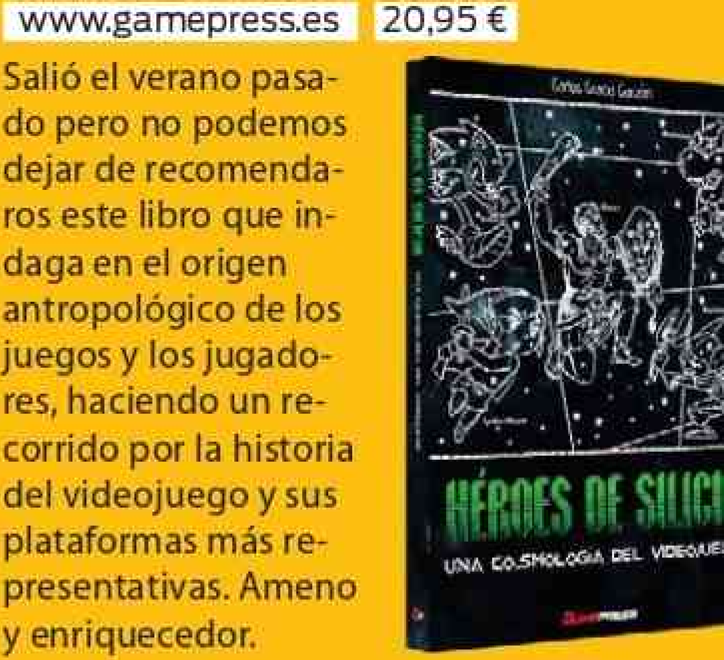
2 BSO The Elder Scrolls Online
www.amazon.es 13,65 €

El reciente lanzamiento de *Summerset* nos hace recuperar las distintas ediciones de la BSO de *TESO*. Todas ellas puedes encontrarlas fácilmente en webs tipo Amazon, aunque la que más nos gusta a nosotros es ésta llamada Featured Music Selections.



3 Héroes de Silicio
www.gamepress.es 20,95 €

Salió el verano pasado pero no podemos dejar de recomendaros este libro que indaga en el origen antropológico de los juegos y los jugadores, haciendo un recorrido por la historia del videojuego y sus plataformas más representativas. Ameno y enriquecedor.



4 BSO Sonic Mania Plus
www.amazon.co.jp 27 €

Los coleccionistas más completistas de Sonic ya sabrán que hay una edición japonesa de *Sonic Mania Plus* que incluye su BSO. ¿Seréis tan fanáticos del personaje como para intentar pillarla? Estamos seguros de que alguno sí.



5 Muerte por Videojuego
www.turnerlibros.com 20,99 €

El periodista Simon Parkin hace un recorrido por el lado más extremo de nuestra afición, entrevistando a auténticos "pirados" y comentando en sus 300 páginas multitud de casos en los que la pasión por los videojuegos ha llegado demasiado lejos...





DESVELAMOS TODAS LAS NOVEDADES Y SORPRESAS

FORTNITE

ASÍ ES LA TEMPORADA 5

La Temporada 5 ha llegado para revolucionar *Fortnite Battle Royale*. Un mapa transformado, nuevos objetos e indumentarias, minijuegos y hasta el primer vehículo motorizado del juego.

PS4 | EPIC GAMES | BATTLE ROYALE | YA DISPONIBLE

Tras una espectacular Temporada 4, *Fortnite Battle Royale* necesitaba un auténtico revulsivo para renovarse. Y ha llegado con la nueva Temporada, que introduce no sólo cambios estéticos, sino también modificaciones a nivel jugable. ¡El choque de mundos ha comenzado!

Con esta nueva Temporada Epic Games busca afianzar aún más la experiencia de juego. El eje de esta transformación es el nuevo Pase de Batalla, con 100 niveles e infinidad de recompensas. Con el Pase llegan también nuevos Desafíos, capaces de sorprender a los jugadores más veteranos, así como de "enganchar" a quienes se estrenen en *Fortnite*. La Temporada 5 también introduce una serie de ajustes y cambios en la jugabilidad, así como varias novedades. De entre ellas sobresale una que ha sido un "ruego" constante de los usuarios: incluir vehículos en el juego. Pero los responsables de *Fortnite* no se suelen precipitar, por lo que de momento "sólo" tenemos un vehículo motorizado: el Kart. ¡Y menudo vehículo! Su uso da un giro de 180 grados a las partidas, añadiendo más emoción a cada combate. A nivel estético, la T5 viene con nuevas indumentarias, emoticonos y bailes; pero el cambio más notable se ha producido en el mapa, con transformaciones en todos los escenarios y dos nuevos biomas: Oasis Ostensoso y Sociedad Sibarita. Epic tampoco se olvida del modo Salvar el Mundo, al que ha añadido nuevas armas, misiones, desafíos, el regreso del modo Horda y un escenario totalmente transformado: Valle Latoso.



¿QUÉ HA PASADO EN FORTNITE BATTLE ROYALE?

Aunque no tenga un protagonista o un hilo argumental, el juego tiene su propia historia. A través de los vídeos de introducción y cambios en el escenario, podemos descubrir qué ha ocurrido en el juego.

En Epic Games saben que el mejor modo de mantener a los usuarios "pegados" al juego es darles algo de lo que hablar. En el caso de la Temporada 4, el gran momento fue sin duda el cohete. Esta nave creó una gran grieta en el cielo, que a su vez dio lugar a varias "minigrietas" por toda la isla. Las grietas se tragaron objetos emblemáticos del juego, algunos de los cuales aparecieron en el mundo real. ¡Era sólo el principio!

El misterioso Visitante que vimos anteriormente está detrás del lanzamiento del Cohete Omega. Su objetivo era salir de la isla y regresar a su época, pero un fallo hizo que estallase en el cielo. Esta explosión ha roto el tejido espacio-temporal, haciendo desaparecer objetos de la isla para reaparecer en nuestro mundo... ¡y viceversa! Si la hamburguesa de Durr Burger apareció en California, una parte de su desierto se ha trasladado a la isla del juego, dando lugar al nuevo escenario de Oasis Ostentoso. Es muy probable que haya nuevas transformaciones a lo largo de la Temporada.





AJUSTES Y CAMBIOS

Con la Temporada 5 llegan una serie de modificaciones para hacer las partidas más emocionantes. Por ejemplo, ahora las últimas Tormentas cambian de dirección de forma aleatoria. Epic también ha "aprovechado" para corregir una serie de fallos y desajustes en el juego.

➔ CAMBIO 1

Los círculos de la tormenta se mueven. En concreto, el Ojo de la Tormenta en las fases 7, 8 y 9; es decir, las tres últimas tormentas en cada partida. El centro de estos círculos se desplaza de forma aleatoria, así que se acabó eso de esperar en el centro de la Tormenta al resto de los jugadores. El círculo de la Tormenta 1 inflige ahora un punto de daño, pero la ubicación final de la tormenta es impredecible. Esto hace que cada partida sea mucho más intensa, añadiéndole un "plus" de estrategia a la hora de movernos.

➔ CAMBIO 2

Armas. Ahora la retícula se vuelve muy tenue cuando nos quedamos sin munición, así como al recargar y al cambiar de arma. Además se ha modificado su patrón de dispersión para que sea más certero. Las Escopetas también incorporan un contador de impactos en su retícula. Por cierto: ya no podrás usar una nueva Escopeta inmediatamente después de disparar otra. ¡Se siente! El Fusil de Caza ya no tiene tanta asistencia en el apuntado. También se ha retocado el daño en función de la distancia para el Subfusil con silenciador, equiparándolo al resto de Subfusiles.

➔ CAMBIO 3

Explosivos y Objetos. Se acabó lo de usar los Explosivos a Distancia como granadas: ahora deben adherirse a una superficie para que puedas detonarlos. Otro cambio es una reducción del impacto en vehículos, causado por Lapas, Lanzagranadas y Lanzacohetes. En cuanto a los objetos "para colocar", ahora las Fogatas Acogedoras y las Plataformas de Lanzamiento destruyen cualquier objeto pequeño sobre el que se solapen al emplazarlas. Ah, y un ajuste muy necesario con las Llamas: si aterrizan sobre un objeto y lo destruimos, ahora las "piñatas" caerán al suelo.

➔ CAMBIO 4

Jugabilidad. A partir de ahora puedes aceptar directamente la Invitación de Grupo, sin necesidad de abrir el buscador para localizar a dicho escuadrón. Usar un Emoji interrumpe una carrera. Recuerda que tampoco podrás correr si caminas hacia atrás. Cuando estés bajo el agua, podrás mover la cámara a la superficie. Otra novedad es que si tu personaje está moribundo, ahora puede atravesar puertas y seguir agachado. También se ha mejorado la maniobrabilidad de los Carritos de la Compra. A partir de ahora puedes aceptar directamente la Invitación de Grupo, sin necesidad de abrir el buscador para localizar a dicho escuadrón. Y si has bloqueado a algún jugador, ya no te aparecerá en las recomendaciones.

➔ CAMBIO 5

Ajustes técnicos. ¿Te impacientaban los tiempos de carga? Ahora son más cortos, ya que se ha actualizado el almacenamiento de sombreado. Los parches también tardan menos en descargarse. Otro fallo corregido es el que impedía a veces que funcionase la opción Pulsa para Hablar. Y se ha solucionado el error de la desaparición de algunos marcadores en el mapa.









FORTNITE BATTLE ROYALE CELEBRA SU "CUMPLE"

El primer aniversario del juego ha sido celebrado con varias sorpresas y novedades temporales. El Modo Patio ha vuelto, con un arma nueva (el Subfusil Compacto) y total libertad para construir a nuestro gusto. La fiesta de *Fortnite* ha incluido un nuevo set "cumpleañero", que se ha podido obtener al completar Desafíos exclusivos. El Modo Salvar el Mundo también se ha unido a la celebración, con misiones especiales, Llamas de Cumpleaños y la posibilidad de desbloquear a Ramirez Brigada Cumpleañera.

LOS NUEVOS OBJETOS

La Temporada 5 incorpora una enorme selección de objetos cosméticos, nuevos gestos, bailes y todo tipo de emoticonos para marcar tu estilo.

EMOJIS

¿Buscas el emoticono ideal para comunicarte con otros jugadores? ¡Mira esta selección!


→ ADELANTE
Dale la luz verde a tus aliados con este emoticono, en el nivel 5 del Pase.


→ ALARMA
Si hay un peligro inminente, avisa a todos con este emoji del nivel 52.


→ MANZANA PODRIDA
Si el botín no merece la pena, hazlo saber con este emoji del nivel 85.

→ AVERGONZADO
Si te da "corte" pedir algo, utiliza este emoticono del nivel 46 del Pase.


→ ROCKERO
Los clásicos "cuernos" del heavy, en el emoticono del nivel 8 del Pase.


→ FIESTA DE PISCINA
¡Al agua patos! Llega al nivel 16 del Pase y presume con tu flotador.


→ OLLA DE ORO
¡Hay botín para todos! Celébralo con el emoticono del nivel 97 del Pase.


→ QUISQUILLOSO
Más que quisquilloso, adorable. Hazte con él en el nivel 24 del Pase.


→ APESTOSO
Cuando una zona no tiene nada que ofrecer, usa este emoji del nivel 92.


→ QUIETO AHÍ
También conocido como "echa el freno, Magdaleno". En el nivel 37.


→ SABROSO
¡Botín jugoso a la vista! Híncale el diente en el nivel 78 del Pase.


→ ANDRAJOSO
Un emoticono del nivel 67, para jugadores que estén en las últimas.


→ TRAMPA
Cuando presientas una emboscada, usa este emoticono del nivel 58.

ACCESORIOS

Una buena indumentaria no está completa sin su correspondiente accesorio mochilero.


→ SUDARIO HELADO
Consíguelo con 125.000 puntos de Experiencia.


→ FIESTA EN LA PISCINA
Tu flotador te espera en el nivel 38 del Pase.


→ RETAGUARDIA
El el nivel 55 del Pase conseguirás este genial escudo.


→ ENLACE ASCENDENTE
Tan solo debes alcanzar el nivel 14.

HERRAMIENTAS

Ya puedes recolectar materiales y botín con las nuevas Hachas y Picos de la T5.

→ HACHA DE MECÁNICO
Una herramienta para los más "manitas", disponible en el nivel 30.

→ HACHA GLOBO
Parece "blandita" pero es igual de eficaz, y la conseguirás en el nivel 15 del Pase.


→ PERMAFROST
Consigue 250.000 Puntos de Experiencia para hacerte con este Pico helado.

→ DERIVA
Si quieres que este Pico sea tuyo, antes debes haber sumado 100.000 puntos.

ESTELAS

Cuando estés en caída libre, demuestra que eres "el amo" con estas nuevas estelas.


↑ FALLO EN EL SISTEMA
Alcanza el nivel 54 para "romper la simulación".

↑ CRISTALES DE HIELO
¡Para hacer caídas heladas! Disponible en el nivel 68.

↑ FAROLILLOS
Un toque oriental para esta Estela, en el nivel 20.



↑ RÚNICO
Cae "a lo vikingo" consiguiendo esta Estela en nivel 36.


↑ PH
Las siglas de "Papel Higiénico", tuyas en el nivel 84.

GESTOS

Da las gracias a tus aliados o "vacila" a tus enemigos con estos bailes y poses.


→ CACHETE
Un baile sencillo pero molón, disponible si consigues el nivel 63.


→ ERES LA CAÑA
Lo serás con este gesto si alcanzas el nivel 31.


→ BREAKDOWN
Aprende el baile de la Temporada con el nivel 95 del Pase de Batalla.


→ CABALLERO
Gratuito con el nivel 6, este "dab" es perfecto para dar las gracias con clase.



↑ SEGÚN EL PLAN
Las cuentas claras con este gesto del nivel 46.

ALAS DELTA

Frena tu caída con clase gracias a los nuevos modelos de alas delta en esta Temporada.

↑ SOMBRILLA DE PLAYA
¿La quieres? Debes quedar primero en una partida.

↑ CRUCERO
Será tuya al alcanzar el nivel 7 en el Pase de Batalla.


↑ CAMBIO DE MARCHA
Sobria y con estilo, este ala te espera en el nivel 22.


↑ CONQUISTA
Alcanza el nivel 39 para planear con este drakkar.

↑ CHAPUZÓN
¡El socorrista de los cielos! Disponible en el nivel 79.

SPRAYS

Deja tu huella en *Fortnite* con todos los nuevos grafitis que llegan en la Temporada 5, desbloqueables al subir de nivel.


↑ CASTILLO HINCHABLE
Con tan solo llegar al nivel 2 dispondrás de él.


↑ SUSHI
¡Un sushi pirata! Será tuyo con el nivel 6 del Pase.


↑ BOOGIE
Un grafiti "old school", con el nivel 12 del pase.


↑ ZARPAS DE PRESA
¡Miau! Llega al nivel 22 para tener este grafiti.


↑ PÍXELES MAGISTRALES
"Pixel Art" del bueno para el grafiti del nivel 26.


↑ LUCHA GG
Llega al nivel 29 del Pase y presume de músculos.


↑ BUEN ROLLO
Un poco de "flower power" para el nivel 38.



↑ DURR
Tu hamburguesa favorita te espera en el nivel 40.


↑ PUERTA FALSA
"Trollea" a tus rivales con el grafiti del nivel 48.


↑ DERIVA
La famosa máscara Kitsune está en el nivel 54.


↑ MORDISCOS LÁSER
Podrás pintar este tiburón tras alcanzar el nivel 62.


↑ LLAMA NÓRDICA
Un grafiti con mucho estilo, tuyo si llegas al nivel 72.


↑ PUNTERÍA DE PENA
Para los que no aciertan ni una, en el nivel 80.


↑ DELICIOSO
¡Rico y "con fundamento"! Te espera en el nivel 94.

↑ CALAVERAS Y BARBAS
Para todos los "malotes" que alcancen el nivel 99.

NOVEDADES EN LA ISLA

Desde estatuas Moai a portales espaciales: el mapa ha cambiado "de lo lindo". También lo ha hecho el modo Salvar el Mundo, con múltiples novedades.

LOS RAYOS

¿Recuerdas las Letras? Formaban parte de Desafíos en anteriores temporadas, y ahora han sido sustituidas por los Rayos Flotantes. En cada partida suele haber 7 Rayos, repartidos por toda la isla. El problema es que están a una altura considerable, por lo que tendrás que fabricar escaleras para alcanzarlos. Y no: no puedes cogerlos al caer con el Ala Delta, ya que debes mantener pulsado Cuadrado para registrarlos.







ASÍ FUNCIONAN LAS GRIETAS

Las Grietas aparecieron al final de la Temporada 4, después de que el cohete despegase. Ahora son parte fundamental del juego, reemplazando a los Cristales de Salto. Estas brechas espacio-temporales tienen un efecto similar, pero "a lo bestia": cuando atraviesas una Grieta, te teletransportas a ese mismo punto pero a muchos metros de altura. Puedes usar las Grietas para escapar si te ves en apuros, o para tender una emboscada a un enemigo que esté "campeando".

CAMBIOS EN SALVAR AL MUNDO

La Temporada 5 no se ha olvidado del modo JcE, y además de introducir varios ajustes y mejoras, viene "cargadita" de novedades: un nuevo bioma, misiones de historia, el regreso de Desafío de la Horda y un nuevo evento, Viaje por Carretera.

➔ CAMBIO 1

Viaje por Carretera es el nombre del nuevo evento, que sustituye a Taquillazo. Si tenías billetes de Taquillazo, se te sustituyen por Llamas cada 500 unidades. Y si te sobran billetes, te llevas una Llama extra.

➔ CAMBIO 2

El modo Desafío de la Horda ha vuelto, esta vez en el bioma del desierto. Además, ahora cada oleada dura 4 minutos. Las Tormentas se "resetean" con cada nueva oleada, con un total de 8 oleadas por desafío. Más cambios: las misiones de Desafío de la Horda se desbloquean en función de tu progreso en la Campaña o en Escudo Antitormentas. Ahora hay 9 misiones disponibles y no 16. En cambio, los desafíos individuales se siguen desbloqueando por orden, con un total de 5 desafíos por cada misión de Horda. Para facilitarte las cosas, empezarás cada misión de Horda con un Rifle de Asalto (Poco Común) y una Espada.

➔ CAMBIO 3

Héroes. Las habilidades de los personajes se han equilibrado, para que sean acordes a las armas, trampas y el resto de objetos. Las habilidades curativas son ahora más efectivas. También se ha incrementado la velocidad de carrera base (no la de esprint).

➔ CAMBIO 4

Valle Latoso. Este bioma se ha transformado por completo, y te invita a explorar la Ruta Trueno 99, en pleno desierto. Valle Latoso viene con su propia campaña, para continuar con la historia de Salvar el Mundo. Las misiones de esta historia te pedirán que antes completes los retos pendientes en Defensa de Escudo Antitormentas: si ya lo has hecho, conseguirás crédito retroactivo. Las misiones del Valle Latoso "antiguo" pasan a ser misiones secundarias opcionales.

➔ CAMBIO 5

Misiones. Si antes te atascabas en las misiones La Venganza de los Troles y Trololó, te alegrará saber que ahora sólo hay que aplastar a un trol para completarlas. Por cierto: ahora puedes repetir las misiones Peligro en la Bruma, Solo Quieren Ver el Mundo Arder, Fuerzas de la Naturaleza y Muerte sobre Mojado.

➔ CAMBIO 6

Armas. Ya puedes disfrutar del nuevo set de Armas de Chispa, así como del Martillo Noqueador. Las encontrarás en la Tienda Semanal. Se ha reducido el tiempo de recarga en la mayoría de armas, así como el periodo de sobrecalentamiento de las torretas.

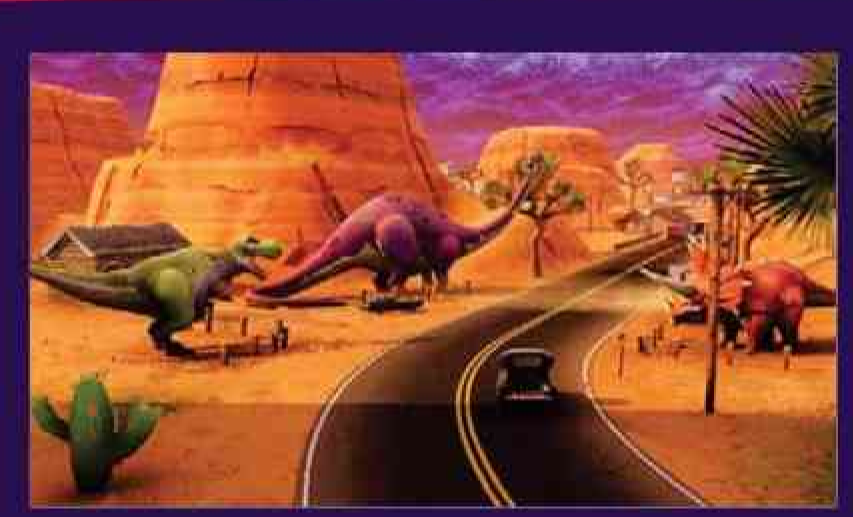
➔ CAMBIO 7

Ajustes técnicos y de jugabilidad. El daño energético contra cáscaras elementales pasa a tener una efectividad del 75%. Ahora puedes moverte incluso si te han derribado, con mayor visibilidad en ese estado. Otra novedad: los niveles de recompensa de la horda otorgan el doble de oro. Igualmente, se ha corregido la IA de algunos enemigos, puesto que resultaba muy baja para la oleada de minijefes de la Horda.











OBJETOS OCULTOS

Cuando la Temporada anterior estaba a punto de terminar, aparecieron por la isla una serie de objetos, tales como un ancla o una diligencia. Se trataba de pistas sobre la Temporada 5, y no todas han sido desveladas. Ahora esos objetos son estatuas de la Isla de Pascua, puestos de avanzada en el desierto, esculturas de dinosaurios o antiguos letreros. Encontrar estos objetos es un Desafío en sí mismo; además, algunos de ellos suelen estar cerca de una Grieta. También hay varias zonas "secretas", cuyo nombre aún no ha sido desvelado por Epic.

EL PASE DE BATALLA

Con el Pase de Temporada 5 llegan nuevas indumentarias, Desafíos y, por supuesto, infinidad de recompensas. Si te lo "curras", puedes conseguir montones de regalos.

PANTALLAS DE CARGA

Las nuevas imágenes muestran skins, posibles desafíos y "lore" del juego.



→ **DERIVA**
Se obtiene en el nivel 4 del Pase (de Batalla o del Gratuito), y muestra los cincos niveles de esta nueva skin.



→ **EMBLEMA NÓRDICO**
Siguiendo la temática vikinga de algunos objetos del mapa, esta Pantalla se desbloquea en el nivel 13.



→ **ABSTRAKTO**
Uno de los grafiteros de *Fortnite* protagoniza esta skin, que se desbloquea en el nivel 19 del Pase.



→ **CAZADORA**
Una de las nuevas skins de la Temporada 5 tiene su propia pantalla, en el nivel 28 del Pase de Batalla.



→ **CAMINANTE SOLAR**
Al llegar al nivel 34 del Pase de Batalla tendrás esta pantalla, con la socorrista de *Fortnite* (¡y su flotador!).



→ **PRESIDIARIOS**
¿Los recuerdas de anteriores temporadas? Consigue esta pantalla en el nivel 44 del Pase de Batalla.



→ **EXPLOSIVOS MEJORES**
Para esta Pantalla hace falta llegar al nivel 50, pero basta con que lo consigas en el Pase Gratuito.



→ **CARNÍVORO**
Sin duda es una de las skins más originales del juego, y aparece en la pantalla disponible en el nivel 60.



→ **PRESAGIO**
Una de las skins más recientes en su propio "fondo de pantalla", al que se accede en el nivel 66 del Pase.



→ **DAMA ROJA**
Hace poco volvió a estar disponible esta espectacular skin, cuya Pantalla se consigue en el nivel 77 del Pase.



→ **DAMA ROJA**
Una imagen promocional de esta estupenda skin, que se consigue en el nivel 86 del Pase de Batalla.



→ **TOMATOIDE**
El viejo Cabeza de Tomate posa así de feliz en su Pantalla de Carga, en el nivel 93 del Pase de Batalla.



→ **¡VIAJE POR CARRETERA!**
Esta Pantalla de Carga (con aspecto sorpresa) será tuya una vez completos los primeros desafíos del Pase.



→ **VIAJE POR CARRETERA 2**
Si quieres ver el aspecto real de esta pantalla, completa dos sets de desafíos semanales del Pase de Batalla.

NUEVAS INDUMENTARIAS

El Pase de Batalla de la Temporada 5 viene con siete nuevas skins, dos de ellas en el nivel 1 y las cinco restantes desbloqueables al acumular experiencia. ¡Y hay dos indumentarias con niveles de mejora!



↑ **DERIVA**
Viene al comprar el Pase de Temporada, y tiene cinco niveles de mejora.



↑ **CAZADORA**
Un fiera guerrera nórdica, incluida en la compra del Pase de Temporada.



↑ **RAGNAROK**
Disponible en el nivel 100 . Incluye cinco niveles de mejora.

↑ **ALMÁDENA**
Alcanza el nivel 71 en el pase para tener esta skin tan "malota".

↑ **CAMINANTE SOLAR**
Si llegas al nivel 47 en el Pase de Batalla, obtendrás esta skin.

↑ **NOVATA**
Para "lucir" esta skin es necesario llegar al nivel 87 en el Pase.

↑ **REVOLUCIONARIA**
Esta skin Épica se consigue al alcanzar el nivel 23 del Pase.

DESAFÍOS

Los retos del Pase de Batalla traen nuevas formas de obtener recompensas.

A partir de esta Temporada los desafíos semanales quedan unificados, distinguiendo entre desafíos gratuitos y los del Pase de Batalla. Así, los tres primeros desafíos son accesibles para todos los jugadores, mientras que los últimos cuatro serán exclusivos del Pase de Batalla. Lo que sí permanece es el requisito de completar 4 desafíos por semana.

Los Desafíos progresivos ya no se limitan a una temporada, y podrás terminarlos cuando consigas una cantidad fija de Puntos de Experiencia. Ahora consigues PE al revivir a compañeros. Obtendrás 30 PE por el primer revivido y 10 PE más por los dos siguientes. Eso sí: sólo tres veces por partida, y en los modos de juego 50 contra 50 o Escuadrones.





TODAS LAS RECOMPENSAS

El nuevo Pase cuesta 950 paVos (unos 10 euros). A medida que juegues y cumplas desafíos, subirás de nivel y podrás ganar hasta 100 recompensas, que suman un valor total de más 25.000 paVos.

→ **NIVEL 1**
50% de PE. 10% PE para amigos, Skins Cazadora y Deriva, Desafíos.

→ **NIVELES 2-10**
10% de PE, cinco niveles T6, Estandartes Tres en Raya y Carrito, 200 paVos, Emoji Adelante, Grafiti Sushi, Ala Delta Crucero, 5% de PE de amigo.

→ **NIVELES 11-20**
Pelota de Baloncesto, Grafiti Boogie, Delfín, Hacha Globo, Emoji Fiesta, 10% PE, 100 paVos, Pantallas Nórdico y Abstrakto, Estela Farolillos.

→ **NIVELES 21-30**
Máscara, Zarpas de presa y Lucha GG, Skin Revolucionada, Quisquilloso, 5% PE amigo, 100 paVos, Pelota Golf, Pantalla Cazadora, PE x1000.

→ **NIVELES 31-40**
Gesto Eres la Caña, Sombrero, 10% PE, Pantalla Caminante, 100 paVos, Rúnico, Emojis Quieto Ahí, Buen Rollo y Durr, Ala Delta Conquista.

→ **NIVELES 41-50**
5% PE amigo, 100 paVos, Pelota Playa, Presidiarios, PE x1000, Emoji Avergonzado, Skin Caminante Solar, Grafiti Puerta Falsa, 10% PE, Estandarte Pelota de Golf.

→ **NIVELES 51-60**
200 paVos, Alarma, PE x 1000, Deriva, Retaguardia, Camión, 5% PE amigo, Bola de Golf Elegante, Carnívoro.

→ **NIVELES 61-70**
PE x 1000, Estandarte Palmeras, Gesto Cachete, 100 paVos, 10% de PE, Pantalla Presagio, Andrajoso, Estela Hielo, Estandarte Araña, PE x 1000.

→ **NIVELES 71-80**
Almádena, Llama Nórdica y Puntería de Pena, 5% PE amigo, 100 paVos, Pelota de Playa Elegante, Ajedrez, Dama Roja, Sabroso, Ala Chapuzón.

→ **NIVELES 81-90**
10% PE amigo, Estandartes Buzo y Cobra, 200 paVos, Estela PH, Emoji Manzana Podrida, Pantalla Bandolero, Skin Novata, 5% PE amigo.

→ **NIVELES 91-100**
Pelota de Baloncesto Elegante, Apestoso, Tomatoide, Grafitis Delicioso y Calaveras, Breakdown, 10% PE, Olla de Oro, 100 paVos, Skin Ragnarok.

SORPRESAS Y SECRETOS

Los nuevos juguetes, las pistas deportivas "secretas", el Kart y el posible futuro del juego son algunas de las sorpresas de la T5.

VEHÍCULOS

El Kart es la novedad estrella de la temporada y el primer vehículo a motor del juego.



La Temporada 5 ha traído el primer vehículo motorizado de *Fortnite*. Este Kart todoterreno tiene capacidad para cuatro jugadores: uno de ellos toma el volante y el resto puede disparar o "hacer el tonto" durante el trayecto. Puede sortear todo tipo de obstáculos (con una ayudita de los pasajeros), y además su techo sirve como trampolín.

A nivel táctico, el Kart nos da "una de cal y otra de arena". Es perfecto para escapar de la Tormenta, o si quieres llegar al combate cuanto antes. ¡Funciona incluso al atravesar una Grieta! Pero el Kart no es recomendable para lanzarse a la batalla: ofrece una protección casi nula, y es una trampa mortal si caes con él desde gran altura.

SECRETOS





Pista de carreras: la pista de Karts de Oasis Ostentoso no está "de adorno". Sube a un Kart y colócate en la línea de salida, en la parte izquierda de la pista. No tardará en empezar una cuenta atrás: ¡en marcha! Tienes que atravesar todos los checkpoints y hacer el mejor tiempo posible. ¡Cuidado al cerrar las curvas!

Campo de golf: en Sociedad Sibarita se encuentra este campo de golf con nueve hoyos. Para poder jugar necesitas haber alcanzado el nivel 27 en el Pase de Batalla. El juego registra tus golpes, así como la distancia de la pelota respecto al hoyo. Y si consigues un hoyo en uno, el resto de rivales recibirá una alerta con tu nombre y el hoyo en el que has hecho la jugada.

Baloncesto: en la Temporada 5 hay un total de 10 canchas de baloncesto, repartidas por toda la isla. Alcanza el nivel 11 en el Pase para tener el Emoji de la pelota de basket, y encesta en cinco canchas (¡o en todas!) para cumplir el Desafío.





CÓMO JUGAR A LOS MINIJUEGOS

La Temporada 5 incorpora golf, baloncesto y voleyball. Pero para poder jugar necesitas los Emojis correspondientes, que al activarlos hacen que lances un balón de playa o una pelota de basket, o bien que coloques una bola de golf para darle con el Pico. Cada pelota tiene una versión básica y otra "de lujo", desbloqueables en el Pase de Batalla:

- **Baloncesto:** niveles 11 y 91.
- **Golf:** niveles 27 y 59.
- **Voleyball:** niveles 43 y 75.

JUGUETES

Funcionan como los Emojis, y sólo se pueden conseguir subiendo niveles en el Pase de Batalla de la Temporada.



↑ PELOTA DE PLAYA
Cuando llegues al nivel 43 del Pase de Batalla podrás jugar con este colorido Juguete.



↑ BALONCESTO
Márcate unos triples con este Juguete, de los más fáciles de conseguir: está en el nivel 11.

↑ GOLF
En el nivel 27. Para cuando hagas una "visitilla" al campo de golf de Sociedad Sibarita.





↑ PELOTA DE GOLF ELEGANTE
Los sibaritas del golf necesitan una pelota acorde a su estilo de vida. Consíguela alcanzado el nivel 59 del Pase.



↑ PELOTA DE PLAYA ELEGANTE
Porque jugar en la playa no está reñido con el lujo. Será tuya si consigues llegar al nivel 75 del Pase de Batalla.



↑ BALONCESTO ELEGANTE
Siéntete como el MVP de la NBA con esta pelota. Eso sí: para tenerla necesitas llegar al nivel 91 del Pase de Batalla.



¿LA ISLA SERÁ UN DESIERTO TOTAL?

Un mapa filtrado por dos "dataminers" sugiere que la desertificación de Oasis Ostentoso podría ser progresiva, extendiéndose a toda la isla en próximas actualizaciones.

El datamining o "minería de datos" consiste en "picar" grandes cantidades de datos, por ejemplo de un juego, para descubrir datos ocultos y otros secretos. Es una de las especialidades de @TwoEpicBuddies, dos tuiteros especializados en *Fortnite Battle Royale*. En su cuenta han "destripado" muchas novedades que posteriormente han sido confirmadas: skins , accesorios, pantallas de carga... Poco antes del estreno de la T5, @TwoEpicBuddies filtraron un mapa que muestra un desierto absoluto, en lugar del actual donde sólo hay una zona árida. También filtraron gameplay con el mapa desértico, lo que deja dos opciones: todo es un elaborado montaje, o bien nos espera una isla totalmente desértica.

EL MAPA


A
B
C
D
E
F
G
CHIRINGUITO CHATARRA
LOMAS LÚGUBRES
PARQUE PLACENTERO
SOCIEDAD SIBARITA
PUEBLO TOMATE
BALSA BOTÍN
PISOS PICADOS
RIBERA REPIPI
SOCAVÓN SOTERRADO
CASERÍO COLESTEROL
TÚNELES TORTUOSOS
CIUDA
SEÑORÍO DE LA SAL
LATIFUNDIO LETAL
INDUSTRIAS INODORAS
ATERRIZAJE AFORTUNADO
LEYENDA
Cofre del Tesoro
Máquina Expendedora
Carrito de la Compra
Rayo
Grieta
Kart









LAS NUEVAS ZONAS

Barcos vikingos, campos de golf, desiertos y hasta estatuas de la Isla de Pascua. La Temporada 5 ha traído muchas novedades al mapa, con varias transformaciones de escenarios clásicos.

OASIS OSTENTOSO

Ubicación: extremo sudeste del mapa. La estrella del nuevo mapa es sin duda este bioma. Lo que antes conocíamos como Charca Chorreante es ahora un escenario desértico, que cubre gran parte del sudeste de la isla. La transformación ha sido espectacular: donde antes había una zona anodina y poco frecuentada, ahora se encuentra un desierto ardiente y brillante. En el centro de Oasis Ostentoso tienes una pequeña ciudad repleta de cofres. Pero eso no es todo: al norte de este bioma hay un nuevo circuito, donde puedes echar carreras tanto de karts como de carritos de la compra. La abundancia de vehículos, cofres y sobre todo el hecho de ser tan novedoso, hacen de Oasis Ostentoso una de las zonas preferidas para aterrizar. Si quieres ser de los primeros en conseguir un vehículo, este nuevo escenario es tu mejor apuesta.

SOCIEDAD SIBARITA

Ubicación: extremo norte del mapa. ¿Recuerdas Acres Anárquicos? ¡Ya no existe! Las granjas destartaladas de aquel bioma han sido demolidas, para construir en su lugar viviendas de lujo. Sociedad Sibarita tiene varios "casoplones" (con bastantes cofres en su interior), una pista de tenis, piscina y hasta un campo de golf, para jugar un par de "hoyitos" entre amigos. Que sea una zona tan alejada no ha impedido que sea muy frecuentada por los jugadores, sobre todo escuadrones. ¿Temes quedarte muy lejos del Ojo de la Tormenta? ¡En Sociedad Sibarita todo está previsto! Busca alguno de los karts que hay en el garaje y podrás volver a la zona segura a toda velocidad.

SOCAVÓN SOTERRADO

Ubicación: justo al este del centro del mapa. Una de las zonas más "cambiantes" de *Fortnite* también se ha transformado en la Temporada 5. ¿Recuerdas esas extrañas raíces que aparecieron al final de la anterior temporada? Pues bien: el cráter que dejó el meteorito ahora está repleto de árboles y vegetación. Lamentablemente, ya no encontrarás Rocas de Salto: su papel en el juego ha sido sustituido por las Grietas, que te teletransportan al instante a una posición muy elevada. Lo que sí permanece son los almacenes e instalaciones de investigación. Empiezan a estar algo destartalados, pero en su interior quedan varios cofres.

NUEVOS PUNTOS DE INTERÉS

Estos lugares tienen objetos muy peculiares, que suelen estar asociados a Grietas, Rayos y diversos desafíos del Pase de Temporada:

Montaña Vikinga: entre Caserío Colesterol y Ribera Repipi hay una gran montaña. En ella antes había una casa solitaria, que ahora se ha reemplazado con todo un pueblo vikingo con casas, nieve, una cascada y un gran drakkar.

Estatuas Moai: hay un total de seis. Están en Parque Placentero (donde antes había un campo de fútbol), entre Balsa Botín y Socavón Soterrado, al este de Señorío de la Sal, en la colina de Soto Solitario, al norte de Caserío Colesterol y al oeste de Aterrizaje Afortunado.

Señal de Durr Burger: la hamburguesa gigante ha aparecido sobre la gran colina que hay al este de Parque Placentero.

Letrero NOMS: esta señal ha ido a parar a la colina en la parte este de Latifundio Letal. ¡No pases por alto el cofre que hay detrás del letrero!

■ Todos los pilotos, monoplazas y equipos que forman parte de la competición real van a ser incluidos. Realismo y autenticidad total.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 24 DE AGOSTO

F1 2018

BIENVENIDOS **A LA ALTA COMPETICIÓN** DEL MUNDO DEL MOTOR

Ya hemos podido probar una versión bastante avanzada del simulador de Codemasters, *F1 2018*, una nueva entrega que lejos de resultar continuista, va a presentar ciertas innovaciones de bastante relevancia. Y no nos referimos únicamente a su apartado visual, que también, sino a ciertas facetas jugables que se verán potenciadas.

El ya conocido modo Carrera será un buen ejemplo de esta renovación. A lo ya plasmado en la edición del año pasado (como la presencia de un árbol de mejoras para el piloto, etc.), en esta ocasión se añadirá un nuevo factor: la presencia de la prensa. Efectivamente, después de cada carrera tendremos que pasar por la zona mixta para atender y contestar a las preguntas que nos formulará la periodista de turno. La gracia de todo esto será que, en función de las respuestas que vayamos dando, nuestro carácter se verá reflejado, pudiendo convertirnos en pilotos respetables o en unos showman, tal y como sucede en el deporte real. Por otra parte, también se integrarán novedades relacionadas con la temporada actual. Ya sabéis a lo que nos referimos: la presencia de los cuatro nuevos pilotos que forman parte de la competición, los nuevos diseños de los monoplazas y, por supuesto, la presencia de Paul Ricard, el trazado que ha servido para acoger el Gran Premio de Francia. Un recorrido que estará acompañado por Hockenheim, todo un clásico que estará de regreso en *F1 2018*. Técnicamente también se dejarán notar ciertas mejoras, como un nivel de detalle imponente en el modelado de los vehículos y de los circuitos, mejores efectos de partículas, una iluminación más trabajada... pero la misma tasa de cuadros por segundo: 60 fps. Lo que se mantendrá intacto será su excelente control, la gran variedad de modos de juego, la posibilidad de ajustar los reglajes del coche a nuestro gusto y demás virtudes ya tradicionales dentro de esta saga. *F1 2018* va a convertirse en uno de los mejores títulos de su categoría en cuanto aparezca el próximo 24 de agosto.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Una vez más Codemasters no va a decepcionar a los seguidores de la especialidad más importante del mundo del motor y va a proporcionarnos un simulador de Fórmula 1 tan completo como realista. Y además incluirá algunas innovaciones muy plausibles.



■ Podremos ajustar los reglajes de nuestro coche a medida, así como seleccionar las ayudas de turno.


■ Los circuitos gozarán de un nivel de detalle excepcional y estarán libres de popping.

» NOVEDADES IMPORTANTES

En esta nueva edición de la saga de Codemasters los desarrolladores van a introducir varias innovaciones. Al margen de la trascendencia que adquirirá la prensa en el modo Carrera, en *F-1 2018* también disfrutaremos de la presencia de los nuevos pilotos que participan en la presente edición... así como de dos circuitos nuevos: Paul Ricard (Gran Premio de Francia) y el venerado trazado alemán de Hockenheim.











La sensación de velocidad que va a ser capaz de ofrecer el título os pondrá los pelos de punta.



Las entrevistas que habrá que atender después de cada carrera irán moldeando nuestro carácter.



Esta nueva edición de F1 ofrecerá un nivel de realismo increíble y la presencia de algunas novedades llamativas.

» SE PARECE A...

El nivel de realismo que alcanzará esta nueva temporada de Fórmula 1 según Codemasters será increíble. Pocos títulos de su misma índole son capaces de ofrecer unas sensaciones similares, aunque es posible encontrar algunos ejemplos llamativos.



PROJECT CARS 2

Esta obra de Slightly Mad es, posiblemente, el simulador de velocidad más realista que existe en PS4. Y eso que ya tiene sus años...



MOTOGP 18

Salvando mucho las distancias, la licencia oficial de pilotos, equipos y circuitos aportan autenticidad a este título de Milestone.



Lara es más experta y resolutiva. Lo mismo es capaz de fabricarse un cuchillo con el fuselaje de un avión que de aprender nuevas formas de camuflarse... y de matar.

PS4 | EIDOS MONTREAL | AVENTURA | 14 DE SEPTIEMBRE

Shadow of the Tomb Raider

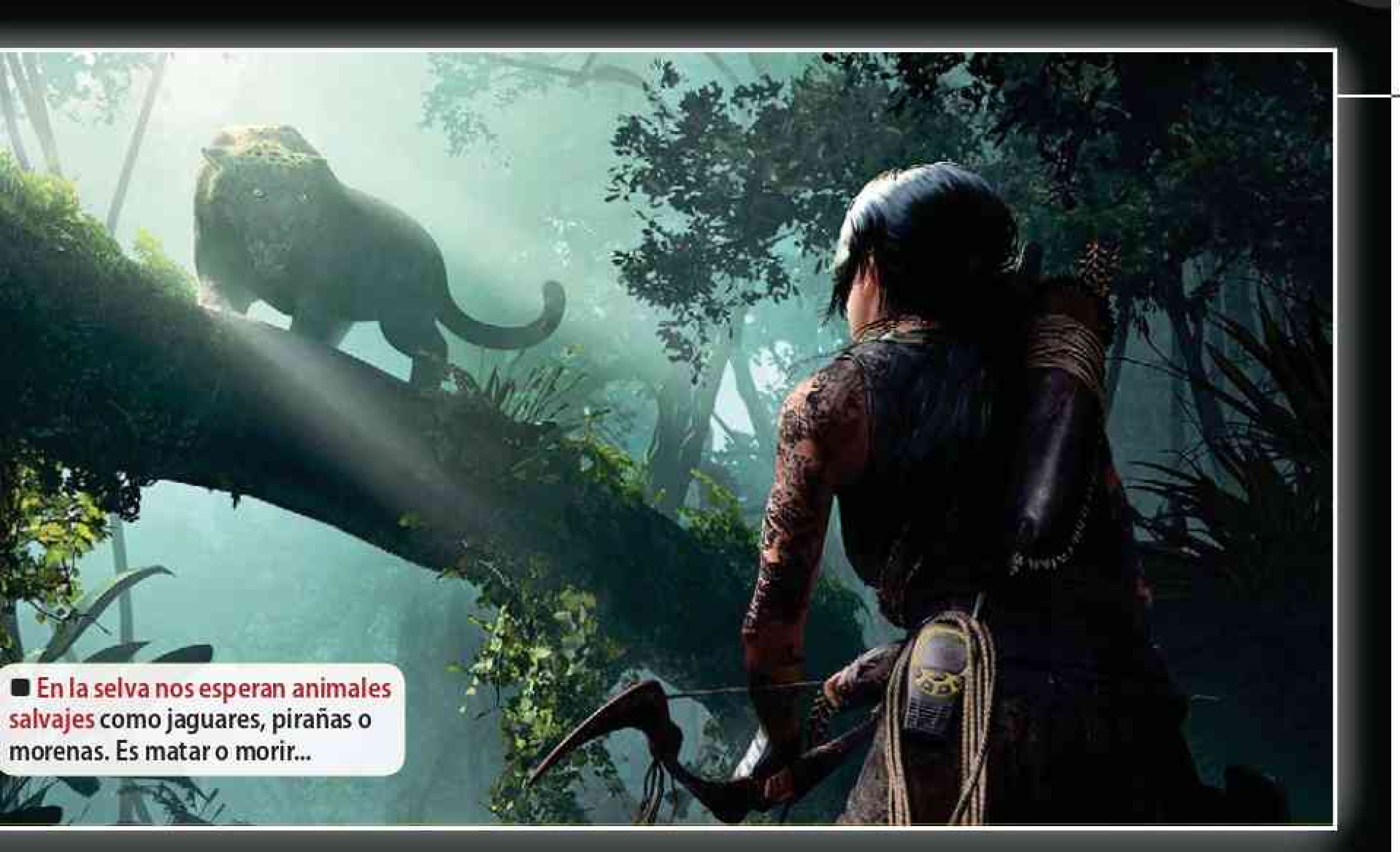
LA **CAZADORA DE TUMBAS** ABANDONARÁ LAS SOMBRAS

Lara Croft volverá a PS4 para cerrar la trilogía de reinicio que comenzó en 2013. En esta ocasión, nuestra heroína favorita emprenderá un viaje hasta México y las selvas de Perú en busca de una reliquia maya., en una frenética carrera contra la Trinidad con el fin del mundo a punto de precipitarse. Menos mal que nuestra protagonista ya no es aquella joven inexperta y timorata que naufragó en la isla de Yamatai, sino que ya está cerca de convertirse en la "asaltatumbas" que todos conocemos.

A nivel jugable nos encontraremos un desarrollo bastante parecido al de anteriores entregas. Una mezcla de plataformas, combates y puzles, que se desarrollará en el escenario más grande de toda la trilogía. Volverán los campamentos con idéntica función que en los anteriores. Podremos seguir mejorando nuestras armas y equipo, aunque el árbol de habilidades ha sido totalmente renovado. Y es que Lara tendrá a su alcance nuevas posibilidades, como fabricarse un cuchillo con el fuselaje de un avión caído o ejecutar a sus enemigos con técnicas dignas del mismísimo John Rambo. En este sentido, la selva jugará un papel fundamental y tendremos que aprender a sacar ventaja del escenario, si no queremos que los sicarios de la Trinidad, los jaguares o... algo peor, acaben con nosotros. El buceo tendrá un papel más importante, con zonas más grandes, bolsas de aire en las que recuperar el aliento y la necesidad de camuflarnos en algunos momentos para que no nos detecten las letales pirañas. Y no nos olvidamos de la tumbas, que serán más profundas, terroríficas y complicadas que nunca. Un gran desafío a la altura de nuestra aventurera que, cómo no, tendrá su recompensa.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La combinación de puzles, combates, exploración y acción cinemática será, una vez más, la clave jugable. El único problema que le vemos es que las mecánicas son demasiado similares a las de pasadas entregas.


En la selva nos esperan animales salvajes como jaguares, pirañas o morenas. Es matar o morir...


La ciudad perdida de Paititi será más grande que Kitezh. Lara podrá llevar distintos atuendos y confeccionarlos.


El sigilo será importante en los combates. Hay que aprender a aprovechar el entorno.



» SE PARECE A...

GOD OF WAR
El nuevo rey de las aventuras es la nueva entrega de la saga protagonizada por Kratos. Una joya indispensable de PS4.

UNCHARTED 4
Nathan Drake es el rival por antonomasia de Lara. Sus destinos en el género de la aventura estarán unidos para siempre.

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 14 DE SEPTIEMBRE

Black Clover Quartet Knights

LA MAGIA DE **REPARTIR TORTAS**

El conocido manga de Yuki Tabata está a punto de hechizarnos en PS4. El juego, desarrollado por Bandai Namco, tendrá un modo historia en el que disfrutaremos de un argumento creado para la ocasión por los autores de la serie de animación. Sin embargo, el peso jugable recaerá sobre la vertiente online. Siguiendo el estilo de propuestas como *Overwatch*, cada uno de los caballeros mágicos disponibles estará especializado en distintas categorías: ataque, apoyo, ranger y sanador. Las batallas enfrentarán a equipos de 4 contra 4 en modos de lo más variado, como Caza del Tesoro, en el que tendremos que encontrar una llave y abrir un cofre antes que nuestros rivales o Control de Zonas, en el que deberemos ocupar un área para recargar nuestro medidor de magia, por ejemplo. La recreación de los personajes está muy cuidada, con Asta, Yami, Yuno... calcaditos a los de la serie. El control es simple, pero muy efectivo y los combates son tan frenéticos y caóticos como estratégicos. Y todo ello, claro, con la magia de la que siempre hace gala *Black Clover*.



»SE PARECE A...: OVERWATCH
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA


Cada personaje del manga contará con sus propias habilidades y magias y estarán especializados en ataque, apoyo, magias de cura,...


Aunque también tendrá modo historia, lo principal serán las batallas online de 4vs4, con un estilo muy similar a lo que vimos en *Overwatch*.

Yakuza Kiwami 2 nos permitirá disfrutar de la segunda entrega de la saga con gráficos mejorados y una gran cantidad de novedades.

PS4 | SEGA | AVENTURA | 28 DE AGOSTO

Yakuza Kiwami 2

EL DRAGÓN DE DOJIMA REJUVENECE CON EL **REMAKE DE *YAKUZA 2***

Los fans de la saga *Yakuza* estamos viviendo un época dorada. En poco más de un año hemos podido disfrutar de *Yakuza Kiwami* (remake de la primera entrega de la saga), de *Yakuza 0* (genial precuela) y de *Yakuza 6* (el epílogo de las aventuras de Kazuma Kiryu). Pues la fiesta de la mafia japonesa continúa, ya que este agosto podremos disfrutar del remake de la segunda entrega de la serie, que apareció en 2006 en PS2.

El motor Dragon Engine de *Yakuza 6* nos ofrecerá un nuevo aspecto visual, además de eliminar los odiosos tiempos de carga del original al entrar en los comercios, por ejemplo. Una de las grandes novedades será un nuevo episodio de la historia protagonizado por el genial Goro Majima, que servirá como nexo entre los acontecimientos de la primera y la segunda entrega. Podremos disfrutar de dos escenarios de juego, al clásico barrio de Kamurocho y Sotenbori, en Osaka. Entre las actividades disponibles, uno de los puntos fuertes de la saga, nos encontraremos con el retorno de varios minijuegos de la entrega de PS2 e incluso con algunas novedades. Las batallas en el Coliseo contarán vallas electrificadas, suelos en llamas y hasta con algunos conocidos luchadores japoneses. También disfrutaremos de muchos otros minijuegos, como los Toylets, un minijuego de mear en baños públicos, la mítica recreativa *Virtual-On*, el karaoke (esta vez con Goro Majima como invitado estelar), golf, béisbol, póquer, blackjack, convertirnos en fotógrafo picante de modelos, nuevas misiones secundarias (¡con Kiryu haciendo de modelo!), el mánager de cabarets que debutó en *Yakuza 0*, las batallas de clanes de la última entrega de la saga mejoradas con montones de novedades y un largo etcétera. Los combates también sufrirán mejoras, como la posibilidad de acumular varias armas y elegirlas en mitad de un combate, los nuevos ataques cargados, golpes en colaboración con los amigos que haga Kiryu por la ciudad, etc... En definitiva, un remake en toda regla cargado de novedades.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Con remakes así da gusto. No sólo mejorará en cuestiones técnicas gracias al motor de *Yakuza 6*, sino que añadirá una enorme cantidad de novedades, desde minijuegos y mejoras jugables de todo tipo hasta nuevos capítulos de la historia. Huele a joya.



El motor Dragon Engine nos ofrecerá unos gráficos a la altura de la última entrega de la saga.





■ Goro Majima protagonizará un nuevo episodio de la historia, creado para la ocasión.

» SE PARECE A...



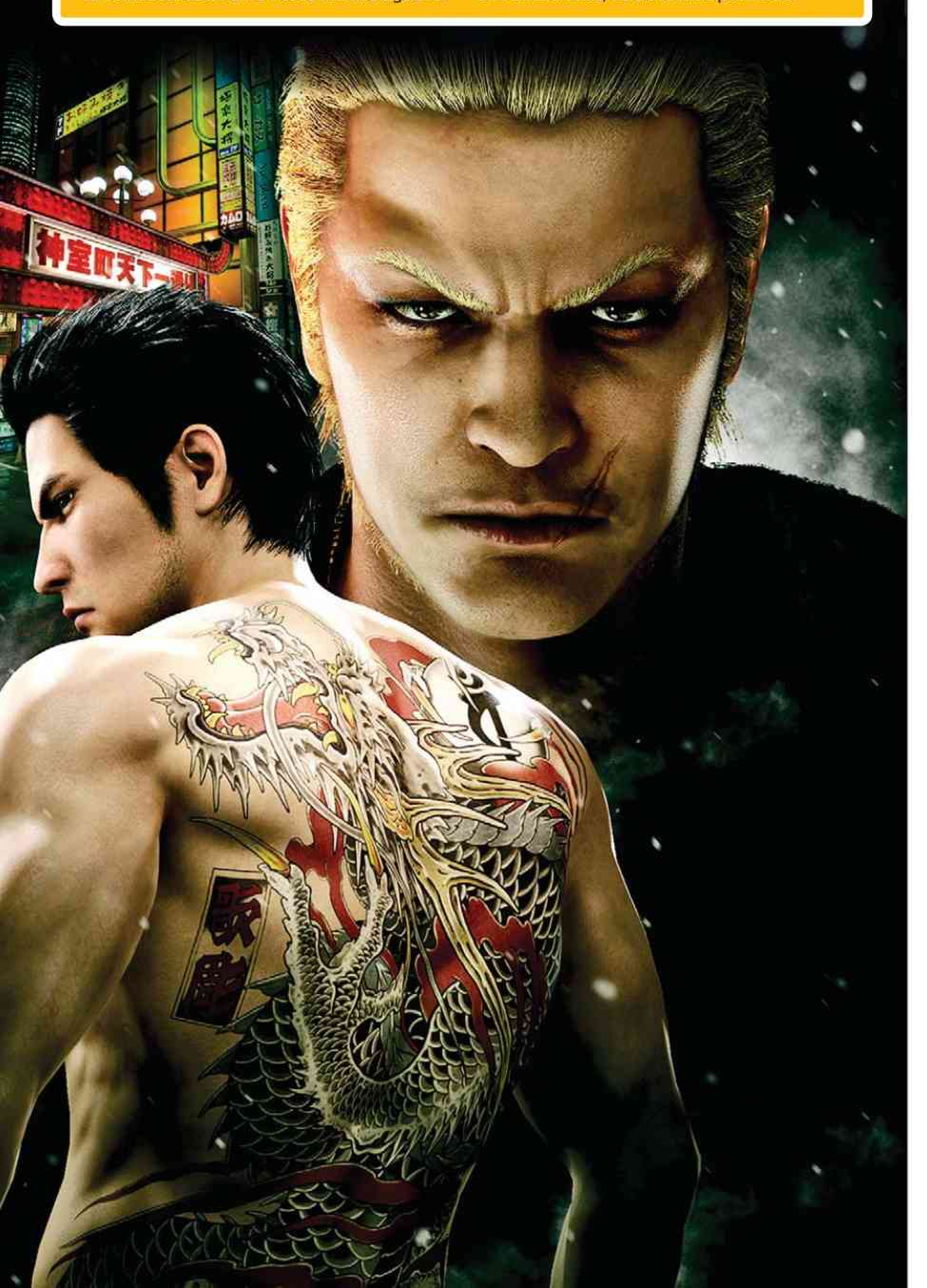
SHENMUE 1 & 2

La saga de Yu Suzuki, que originó todo lo que es hoy en día *Yakuza*, llegará en formato remasterizado a PS4 este mismo agsoto.



NO MORE HEROES

Encontrar juegos similares a *Yakuza* no es tarea fácil. Esta genialidad de Suda 51, con sus diferencias, es de lo más parecido.



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 31 DE AGOSTO

Naruto to Boruto: Shinobi Striker

LOS NINJAS LUCHAN **EN EQUIPO**

Los videojuegos basados en el manga de Masashi Kishimoto casi siempre nos han invitado a vivir aventuras en solitario o a repartir mamporros en batallas para dos jugadores. Sin embargo, esta nueva entrega apostará por las batallas online en equipos de 4 vs 4. Podremos competir en tres modos de juego. En Flag Battle tendremos que robar las banderas enemigas, en Base Battle habrá que ganar puntos permaneciendo en dos de las tres áreas repartidas por el mapa y en Combat Battle simplemente tendremos que eliminar a nuestros rivales. Cada ninja tendrá sus propias habilidades, aunque todos podrán moverse rápidamente por los escenarios mediante saltos gigantescos e incluso corriendo por las paredes, lo que conseguirá que los combates sean tremendamente dinámicos y frenéticos. El sistema de clases, que dividirá a los personajes en ataque, defensa, sanadores y a distancia recordará mucho a los exitosos hero shooters. El nuevo motor gráfico, además, promete ofrecernos la versión más fiel al anime que hayamos visto nunca en un juego.

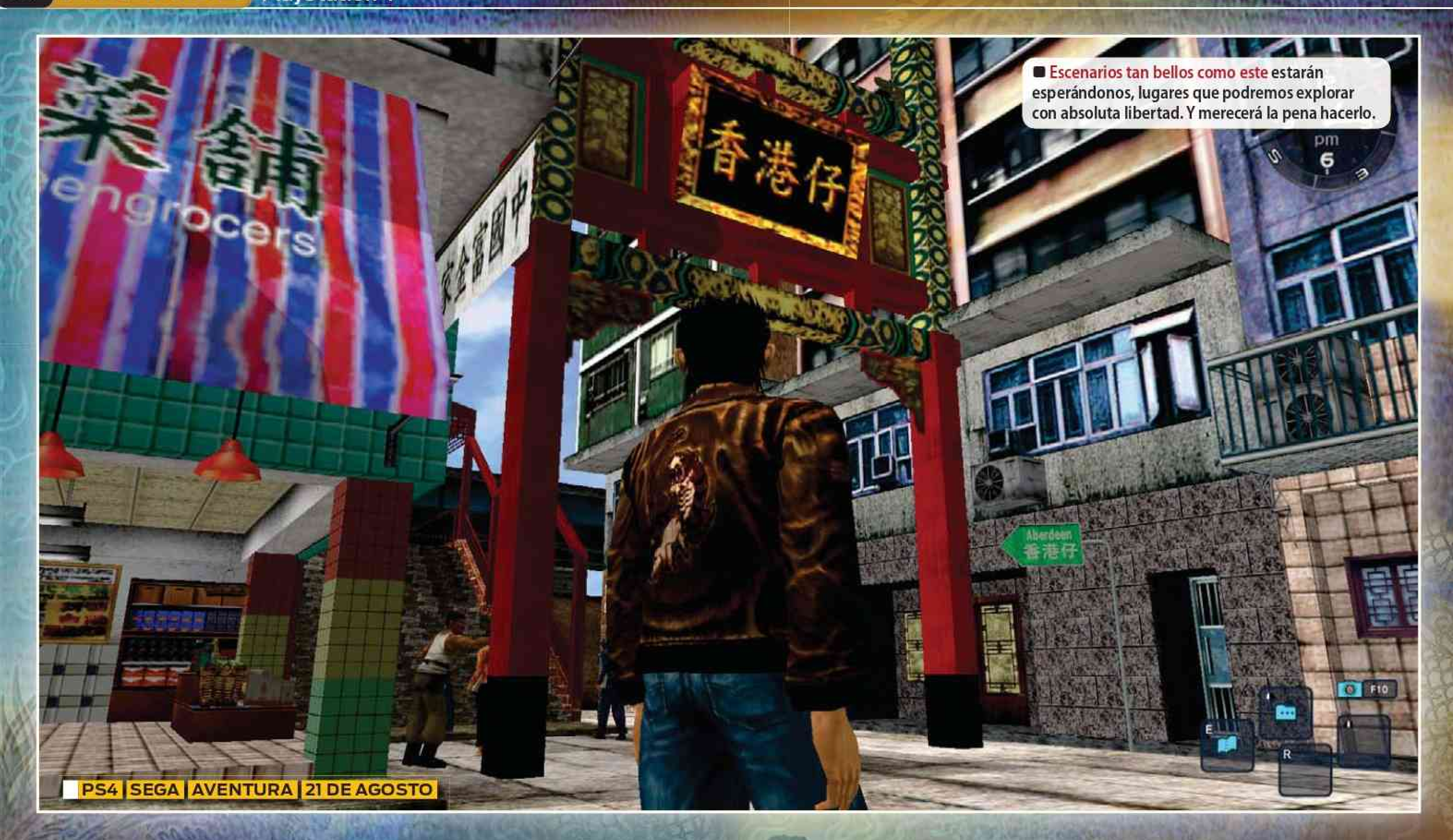
»SE PARECE A...: **BLACK CLOVER QUARTET KNIGHTS**
»PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Los ninjas podrán correr por las paredes y realizar saltos enormes, así que nos moveremos por los escenarios con mucha rapidez y agilidad.



■ Las batallas, de 4 vs 4 serán realmente frenéticas. Cada personaje pertenecerá a una clase: atacante, defensor, sanador y tiradores.



Escenarios tan bellos como este estarán esperándonos, lugares que podremos explorar con absoluta libertad. Y merecerá la pena hacerlo.

PS4 | SEGA | AVENTURA | 21 DE AGOSTO

Shenmue I & II

REVIVE LA GRAN AVENTURA DE **RYO HAZUKI**

Mucho, demasiado tiempo ha tardado Sega en remasterizar una de sus obras cumbre de toda su historia. La saga inacabada (al menos de momento) protagonizada por Ryo Hazuki, *Shenmue*, al fin va dejarse ver en PS4 después de causar sensación en Dreamcast hace ya casi 20 años. Y lo hará con un pack doble que incluirá las dos entregas aparecidas en dicha consola, un pack que además gozará de un precio más reducido de lo normal: unos 30 euros.

Describir el sistema de juego que nos brindará esta producción doble es muy sencillo. Será una aventura en tercera persona en la que se combinarán diferentes elementos como la acción y los combates cuerpo a cuerpo, la exploración, los diálogos (en inglés, mucho nos tememos), los minijuegos, toques de rol y demás ingredientes, lo que dará forma a una jugabilidad muy variada... que estará arropada por una historia muy bien concebida. Un planteamiento bastante similar al disfrutado en la saga *Yakuza*, otro producto de Sega. ¿Y qué novedades nos encontraremos? Pues no demasiadas, dado que la intención de Sega es tratar de respetar al máximo las dos aventuras originales. Aun así se aumentará la resolución, se renovará la interfaz de usuario, se integrará un nuevo esquema de control más moderno, se pulirán algo las texturas de los personajes y de los fondos y podrá jugarse con voces en inglés o japonés. Poco más... pero más que suficiente como para que sirva como excusa para que todos aquellos que disfrutamos de esta obra maestra en su día repitamos o, por supuesto, para que todos los que no tuvieron la fortuna de adentrarse en el esta odisea de Ryo Hazuki la descubran por primera vez. Un gran aperitivo para lo que vendrá el año que viene: *Shenmue III.*

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Estamos deseosos de poder sumergirnos nuevamente en una de las mejores producciones jamás realizadas por Sega en toda su historia. Sólo con pensar en volver a escuchar la banda sonora de Yuzo Koshiro se nos ponen los pelos de punta.

Por fin muchos nuevos usuarios de PS4 podrán disfrutar de esta gran aventura de Ryo Hazuki.


Nuevos personajes irán uniéndose al protagonista a medida que avance la historia.


Las peleas serán bastante habituales. Menos mal que Ryo será un luchador experto...



SE PARECE A...

YAKUZA

La comparación más evidente tiene que ver con otra gran serie de Sega, una aventura protagonizada por Kazuma Kiryu.

SLEEPING DOGS

Esta infravalorada aventura de acción presenta bastante elementos en común con *Shenmue*, aunque hay más acción.

PS4 | DEEP SILVER | VELOCIDAD | 11 DE SEPTIEMBRE

Dakar 18

CONDUCCIÓN **EXTREMA SIN LÍMITES**

Una de las competiciones ligadas al mundo del motor más duras que existen hoy en día es el rally Dakar. Más de cuatro décadas contemplan a esta especialidad, que va a ser trasladada a PS4 a partir del 11 de septiembre. En lugar de ofrecer un título de velocidad convencional, lo que pretenden conseguir los desarrolladores es crear un simulador diferente que sea capaz de transmitir la sensación de supervivencia, dureza y soledad que forman parte del deporte real. Por eso mismo los trazados serán mucho más abiertos que los plasmados en juego alguno de este mismo estilo, siendo muy necesario orientarnos bien para no saltarnos ninguno de los checkpoints que será necesario ir cruzando. Al gozar de la licencia oficial todos los vehículos y pilotos serán reales, lo que aportará fidelidad al conjunto, a lo que se sumará un apartado gráfico bastante conseguido y un control preciso pero exigente. El género de la velocidad está remontando poco a poco y títulos como *Dakar 18* pueden dar mucho de sí gracias a su original propuesta y a su elevado nivel de realismo.

»SE PARECE A...: ONRUSH
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA


Cada una de las etapas podrá llevarnos una hora y media o dos, un auténtico desafío que estamos deseando probar en toda su extensión.


Los vehículos que podremos pilotar serán reales y habrá una buena cantidad de ellos. La física que ostentarán estará muy conseguida.



La historia de Telltale

La saga *The Walking Dead* de Telltale Games llega a su fin con *The Final Season*. Su éxito demuestra que el estudio americano ha reinventado las aventuras gráficas, la razón de ser de su trayectoria.

Desde su fundación en 2004 hasta la actualidad, las aventuras gráficas han sido la razón de ser de Telltale Games. La explicación es sencilla: Kevin Bruner, Dan Connors y Troy Molander, los fundadores del estudio, trabajaban en LucasArts, durante la época dorada de aventuras gráficas en LucasArts. Su último juego para la compañía fue *Sam & Max: Freelance Police*, el primer título de estos personajes con motor 3D. A pesar de lo prometedor de su desarrollo y el entusiasmo de los fans, LucasArts canceló el proyecto. La frustración y el deseo de retomar este género de juegos llevó a Bruner, Connors y Molander a despedirse para crear Telltale Games en 2004, integrando a otros muchos ex trabajadores de LucasArts.

En sus primeros pasos Telltale tuvo una estrategia brillante, con dos vertientes. La primera, tecnologíca, con la creación de su propio motor 3D: Telltale Tool. El estudio publicó así su primer título, *Telltale Texas Hold'em*, un juego de cartas modesto pero simpático, y que les sirvió para poner a prueba su motor gráfico. La otra estrategia de Telltale fue comercial: conseguir licencias de personajes de cómics, televisión e incluso de otras compañías de videojuegos, para producir aventuras gráficas sobre ellos. El primero de estos títulos fue *Bone: Out from Boneville* (2005), basado en el cómic de Jeff Smith. Se podría decir que también fue un juego "de prueba" para Telltale, ya que su tibia acogida hizo que no tuviera más episodios. Precisamente, las entregas episódicas son otro de los pilares del estudio. Telltale ve su modelo de negocio como una mezcla entre estudio de videojuegos y plataforma de entretenimiento, ofreciendo "temporadas" jugables similares a las de las series de televisión. Y justo una serie sería la siguiente adaptación de Telltale. *CSI: Las 3 Dimensiones del Asesinato* (PC y PS2, 2006), basado en las aventuras de Grissom y su equipo de forenses. No fue un "bombazo", pero propició que Telltale crease más juegos sobre la serie: *CSI: Pruebas Ocultas* (2008), *CSI: Determinación Mortal* (2009) y *CSI: La Conspiración* (2010), todos ellos en múltiples consolas.

A medida que Telltale "cogía velocidad", su catálogo de licencias se ampliaba. En 2006 recupe-



También editan juegos de terceros

Telltale Publishing es el sello bajo el que Telltale ha editado juegos de otras compañías. Entre sus títulos más destacados están el juego de supervivencia *7 Days to Die* (PS4), o un título para móviles basado en la serie *Mr. Robot*. A raíz de la reestructuración de Telltale en 2017, este sello dejó de trabajar.

Telltale Tool, su motor gráfico

Todos los juegos de Telltale han usado este motor, creado en 2004 por el propio estudio. Las primeras versiones de Telltale Tool no tenían iluminación dinámica ni motor de físicas, por lo que las animaciones debían hacerse "a mano". A partir de este año, Telltale abandonará su motor y pasará a usar Unity.

Otros títulos destacados de Telltale

Además de su amplio catálogo en PlayStation, Telltale Games ha tenido una variada trayectoria en otras plataformas. Personajes de TV o de otros juegos nutren su catálogo.



03-2005 • PC

Telltale Texas Hold'em

Telltale Games se estrenó con este juego de póker, una "rareza" del estudio por su género y por contar con personajes originales.



09-2005 • PC

Bone: Out from Boneville

Basado en el cómic de Jeff Smith, Bone es una de las primeras aventuras de Telltale. Pasó sin pena ni gloria y no tuvo más entregas.



03-20

Wall

Gran

El per

más fa

Unido

esta s

avent

cuatro

■ El viaje de Clementine, el Batman más descarnado y las peripecias de Jesse son una muestra de la versatilidad de Telltale y de su dedicación a las aventuras gráficas.

raron los derechos de *Sam & Max*, creando una serie de aclamadas aventuras gráficas, divididas en tres temporadas: *Save the World* (2006), *Beyond Time and Space* (2007) y *The Devil's Playhouse* (2010). Otras incorporaciones son *Monkey Island* o *Wallace & Gromit*, ambos adaptados en 2009; además de sagas de cine como *Regreso al Futuro* (2010) o *Parque Jurásico* (2011); así como series de televisión (Ley y Orden, 2011). Pero el gran "pelotazo" para el estudio llegaría con *The Walking Dead*. Basada en el cómic del mismo nombre, en esta aventura episódica se consagró un nuevo estilo de juego que ha revitalizado el género de las aventuras gráficas. En *TWD* nuestras decisiones, las respuestas que elijamos y cómo realicemos ciertos Quick Time Events alteran no sólo el desarrollo y desenlace del episodio, sino también de toda la temporada e incluso de sus secuelas. Es un enfoque mucho más personal y cercano, reforzado por historias que ponen en foco en los personajes y sus vidas. Sabiamente, Telltale ha hecho de Clementine el eje de esta saga, permitiéndonos acompañarla desde los 8 años hasta sus 17 actuales. Con más de 20 millones de copias vendidas en sus tres primeras semanas y unos beneficios superiores a 40 millones de dólares, *The Walking Dead* se ha convertido en "la gallina de los huevos de oro" de Telltale, dando lugar a otras dos temporadas, además de DLC y episodios adicionales.

El éxito imparable de *The Walking Dead* motivó a Telltale a aplicar ese estilo de juego (aventuras gráficas con decisiones que influyen en el argumento) a todo tipo de licencias. Desde aventuras basadas en otros juegos, como *Tales from the Borderlands* (2014) o *Minecraft: Story Mode* (2015); cómics (*The Wolf Among Us*, 2013 y *Guardians of the Galaxy* (2017) o la serie *Juego de Tronos* (2014). A pesar de tratarse de buenos títulos, los jugadores sintieron cansancio del mismo modelo de juego. No sólo eso: también criticaron los múltiples fallos técnicos, debidos a las limitaciones del Telltale Tool; pero también al ritmo del trabajo del estudio, lanzando un juego tras otro con sobreesfuerzo de sus trabajadores. Una tensión que llevó al despido del fundador Kevin Bruner y buena parte de su equipo. Pero no todo han sido malas noticias en Telltale Games. Su adaptación de *Batman* (2016) fue un éxito de crítica y ventas, propiciando una segunda aventura en 2017. *El Enemigo Interior* no sólo es superior a la primera temporada, sino que muchos críticos la consideran una de las mejores historias jamás contadas sobre El Joker (y por extensión, sobre Batman). Así, el estudio americano cierra una etapa con buen sabor de boca, despidiéndose para siempre del Telltale Tool y con un prometedor futuro ante sí.

Lo próximo: Stranger Things

Telltale ha firmado un acuerdo con Netflix, que incluye el acceso a sus títulos; en concreto, una próxima versión interactiva de *Minecraft: Story Mode*. Pero el "plato gordo" será un juego basado en *Stranger Things*. Se tratará de una aventura episódica, similar al trabajo de Telltale con *Juego de Tronos*.



12-2011 • PC, IOS

Law & Order: Legacies

Las investigaciones y los juicios de la serie *Ley y Orden* fueron perfectamente plasmados a lo largo de siete episodios.



11-2010 • PC

Poker Night at the Inventory

Otro de los juegos de póker de Telltale, en esta ocasión con personajes de Sam & Max, Homestar Runner y Penny Arcade.



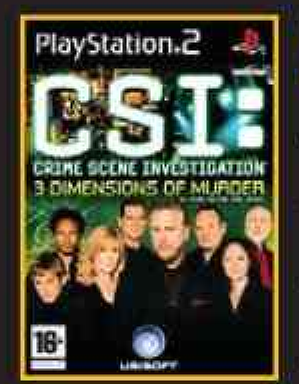
2006-2010 • PC, XBOX 360, WII

Saga CSI

Además de su entrega para PS3, Telltale ha creado tres juegos adicionales basados en la serie "procedural" emitida en Telecinco.

Telltale en PlayStation

Telltale Games ha tenido una fructífera carrera en las consolas de Sony, con una serie de juegos basados en licencias de gran éxito. ¡Descúbrelos aquí!



03-2006 • PS2

CSI

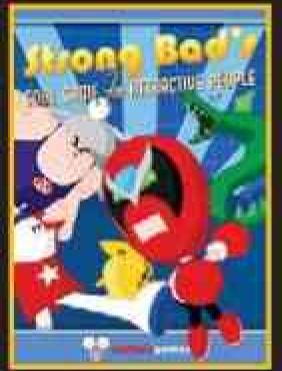
Doble estreno de Telltale: en PS2 y en la saga *CSI*. Se trata de una pasable aventura gráfica, en la que investigamos cinco casos distintos.



11-2007 • PS3

Sam & Max: Beyond Time and Space

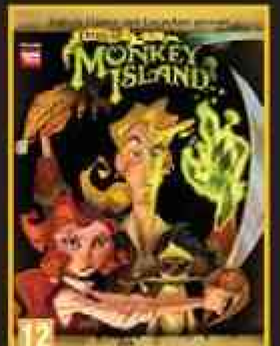
Tras recuperar los derechos en 2006, Telltale les devolvió a la gloria con esta genial aventura episódica.



08-2008 • PS3

Strong Bad

Una aventura "point & click", aderazada con múltiples minijuegos. Está basado en el personaje de la serie de animación online *Homestar Runner*.



07-2009 • PS3

Tales of Monkey Island

Telltale se reconcilió con LucasArts gracias a este juego. Una aventura fiel al humor y puzles de la saga, pero con un estilo más fresco y unos aplaudidos gráficos tridimensionales.



04-2010 • PS3

Sam & Max: The Devils Playhouse

"Tercera temporada" de Sam y Max con Telltale. Manejamos a ambos personajes, ¡y Max tiene ahora poderes psíquicos!



06-2010 • PS3

Puzzle Agent

Uno de los pocos juegos de Telltale con un personaje original. Aventura, muchos puzles y gran ambientación inspirada en *Fargo*.



10-2010 • PS3

CSI: La Conspiración

Al igual que en la serie, Laurence Fishburne sustituye a Grissom en esta aventura sobre *CSI*. Juego "regulero", sólo para los fanáticos de estos forenses.



12-2010 • PS3, PS4

Back to the Future

No se trata de una adaptación, sino una aventura original con los personajes de la "peli" y Christopher Lloyd dando voz de nuevo a Doc Brown.

11-2011 • PS3

Jurassic Park The game

Esta aventura sirve como secuela "oficiosa" de la primera película, con personajes creados expresamente para el juego. De lo más aburridillo de Telltale.



04-2012 • PS3, PS4, PS VITA

The Walking Dead

A partir del cómic de Robert Kirkman, Telltale crea una historia genial y muy humana. Un juego imprescindible.



04-2013 • PSN

Poker Night 2

Pausa entre tanta aventura con este juego de póker, con personajes de licencias como *Sam & Max*, *The Venture Bros* o *Borderlands*.



11-2013 • PS3, PS4, VITA

The Wolf Among Us

Basado en el cómic *Fables*, del que es precuela oficial. Una estupenda aventura, de la que aún esperamos la prometida secuela.



12-2013 • PS3, PS4, VITA

The Walking Dead: Season Two

Clementine se convierte en protagonista absoluta en esta segunda temporada, repleta de decisiones difíciles para ella. *Season Two* es una gran continuación, aunque le falta algo del pulso narrativo del primer juego.



11-2014 • PS3, PS4

Tales from the Borderlands

La saga de shooters creada por Gearbox ha dado lugar a un mundo vasto y rico, y en él se ambienta esta aventura. Sigue el esquema de otros juegos de Telltale, pero con mucho más humor y dos protagonistas (Fiona y Rhys) que rebosan carisma.



12-2014 • PS3, PS4

Game of Thrones

Juego de Tronos (la serie, no los libros) es la base de esta aventura. Seis episodios protagonizados por cinco miembros de la Casa Forrester, tras la Guerra de los Cinco Reyes. Un juego correcto, que "se salva" por tener personajes y voces de la serie.

10-2010 • PS3, PS4

Minecraft: Story Mode

¿Un modo historia para un sandbox como *Minecraft*? Pues lo cierto es que la idea funciona, gracias a un enfoque desenfadado y una jugabilidad más variada. Es además una aventura menos dramática que otros títulos de Telltale.



02-2016 • PS3, PS4

The Walking Dead: Michonne

Un "spin-off" de la saga, protagonizado por la temible Michonne. A lo largo de tres episodios conocimos qué fue de ella tras abandonar el grupo de Rick. Una entrega aceptable, pero que no saca partido a un personaje tan potente.

08-2016 • PS3, PS4

Batman: The Telltale Series

Telltale renovó su motor gráfico para este título, ¡y no era para menos! *Batman: TTS* no adapta ningún cómic del héroe, sino que ofrece una historia original. Una de las mejores interpretaciones que se hayan visto sobre el Hombre Murciélago.





12-2016 • PS4

The Walking Dead: Una Nueva Frontera

Aquí Clementine ya es una adolescente que sobrevive por sí sola. Su camino se cruza con el de Javi Garcia, el otro personaje jugable, y cuya inclusión no convenció mucho a los fans.



04-2017 • PS4

Guardians of the Galaxy

El primer juego de Telltale con Marvel coge inspiración de la película, pero sobre todo de los cómics originales. Cada episodio está centrado en uno de los cinco Guardianes. Su buen guión compensa cierta "flojera" técnica.



02-2015 • PS3, PS4

Minecraft: Story Mode - Season 2

La buena acogida de la primera temporada hizo que Telltale "se animase" con una otra entrega, continuación directa de las aventuras de Jesse y sus amigos.

10-2016 • PS4

Batman: El Enemigo Dentro

Fantástica continuación, superior incluso a la primera entrega. *El Enemigo Dentro* retrata a Batman y al Joker de forma brillante y magistral.



12-2017 • PS4

The Walking Dead Collection

Un recopilatorio de lujo, con las tres temporadas de la saga, el DLC *400 días* y el "spin-off" de Michonne. 19 episodios en un solo disco, tanto para quienes quieran ponerse al día como para los que deseen revivir la saga.



08-2018 • PS4

The Walking Dead: The Final Season

Cuatro episodios para poner fin a la saga. Tras las críticas de los jugadores, Clementine vuelve a ser la protagonista absoluta, casi una adulta que debe proteger al pequeño AJ.






Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **TELLTALE GAMES**
Año de salida original: **2007**
Disponible en PlayStation Store: **SÍ (PS3)**
Precio: **19,99 €**

JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **1,48 GB**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**













UN CONEJO Y UN CAN, DETECTIVES DE LO **PARANORMAL**

Sam & Max: Beyond Time and Space

El viaje más disparatado de estos "policías independientes" les lleva desde las calles de Nueva York al Polo Norte, al espacio y hasta al infierno. ¡Y con mariachis incluidos!

Sam y Max tienen que detener la destrucción provocada por un robot gigante, enviado a su agencia por Santa Claus, el cual se encuentra poseído por una entidad ancestral por error, ya que sus jefes en realidad querían haber enviado el monstruo a Satán. ¡Y todo esto ocurre en los primeros minutos del juego!

A Telltale hay que agradecerle el haber revitalizado las aventuras gráficas, extendiendo su modelo a todo tipo de personajes y licencias. Pero también estamos en deuda con ellos por haber mantenido "vivos" a Sam y Max. Fueron Telltale quienes recuperaron los derechos de estos detectives, creando nuevas entregas episódicas sobre ellos, siendo la segunda la que aquí analizamos. *Beyond Time & Space* es una aventura gráfica "de manual", continuista en cuanto a las raíces a lo LucasArts de los personajes: no faltan los puzles enrevesados y el uso de un cursor para resaltar objetos. Pero Telltale le da un buen lavado de cara a nuestros héroes, introduciendo minijuegos, dividir el juego en cinco capítulos (cada uno una pequeña aventura en sí mismo), sobre todo, un solvente motor gráfico 3D. Pero el valor más importante del juego es el carisma arrollador de sus personajes, y ahí debemos darle las gracias a Steve Purcell. El creador del cómic de Sam y Max es también diseñador y guionista de todos sus juegos, incluyendo esta entrega. En *Beyond Time & Space* Purcell está en plena forma: sus personajes son tan variopintos como divertidos, y los diálogos son geniales. Os garantizamos que, en más de una ocasión, soltaréis el mando por las carcajadas. Si tenéis una PS3, haceos con este juego para disfrutar de uno de los títulos más ingeniosos y descacharrantes de todo su catálogo.



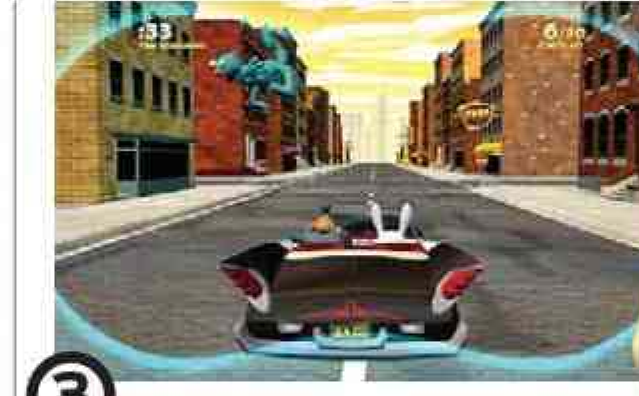
» VAYA PAR DE **INVESTIGADORES**



① **DIÁLOGOS.** Uno de los puntos mas geniales del juego son sus absurdas conversaciones, genialmente escritas y siempre tronchantes.



② **PUZLES.** Pulsamos R2 para mover el cursor y escoger un objeto, que debemos combinar con otro o guardar para resolver todo tipo de situaciones.



③ **MINIJUEGOS.** Retos musicales, de disparos, atropellar al volante del DeSoto, boxeo... ¡De todo!



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Sergio Martín,
Bruno Sol, Juan Lara, Rubén Guzmán,
Enrique Luque, Carlos Torres.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

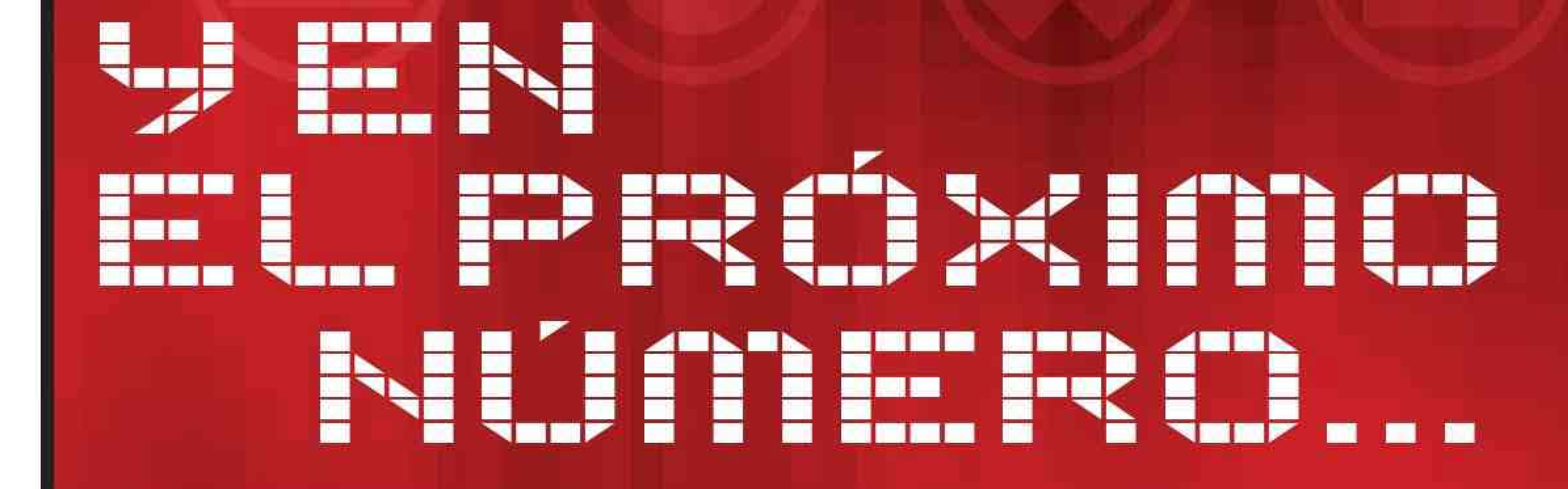
DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999





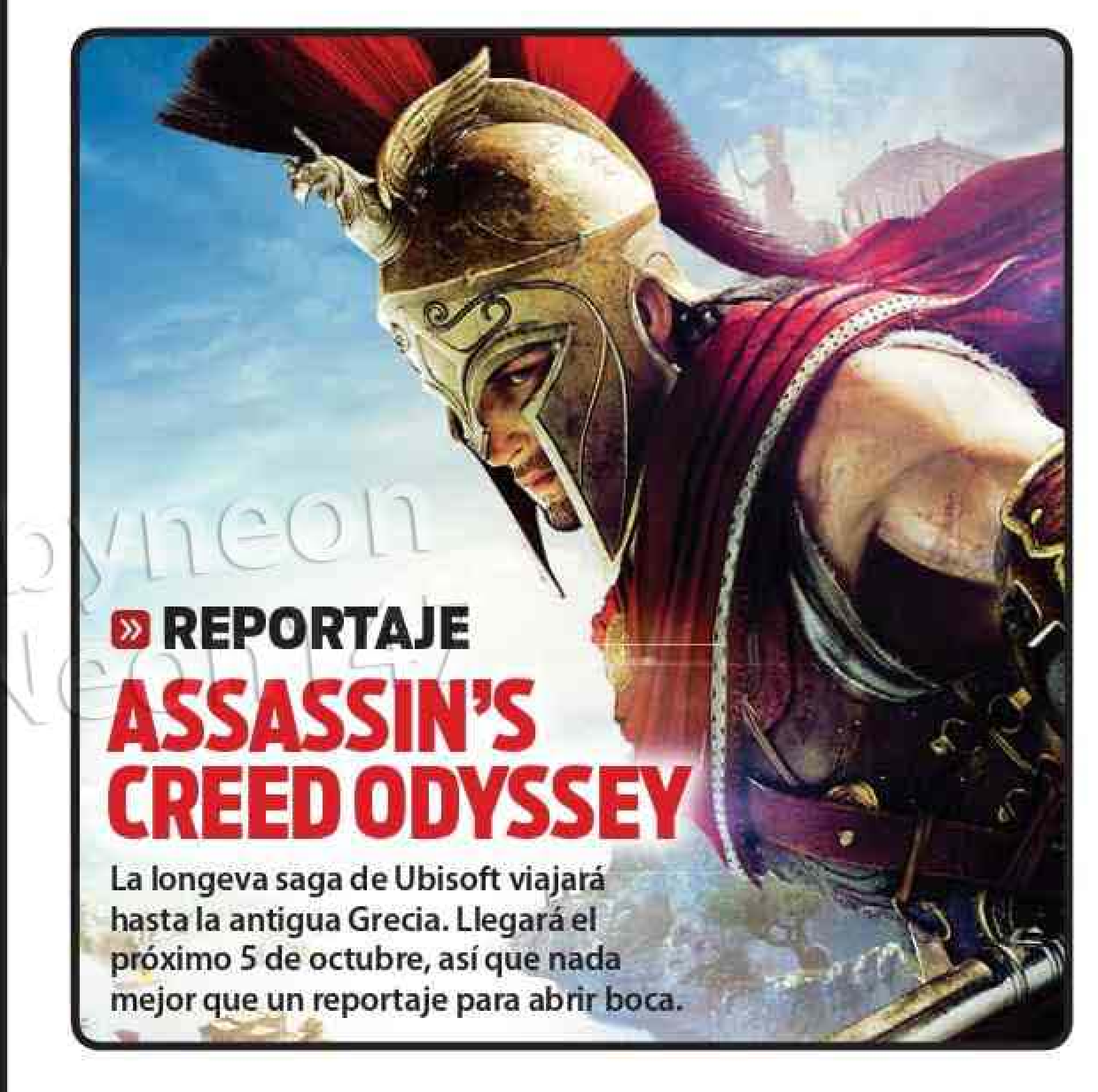


» REPORTAJE

DEVIL MAY CRY 5

Os contaremos todo sobre una de las grandes sorpresas del pasado E3: el regreso de Nero y Dante a PS4 tras varios años de ausencia. La frenética caza de demonios dará comienzo en algún momento del próximo año.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página



» REPORTAJE

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

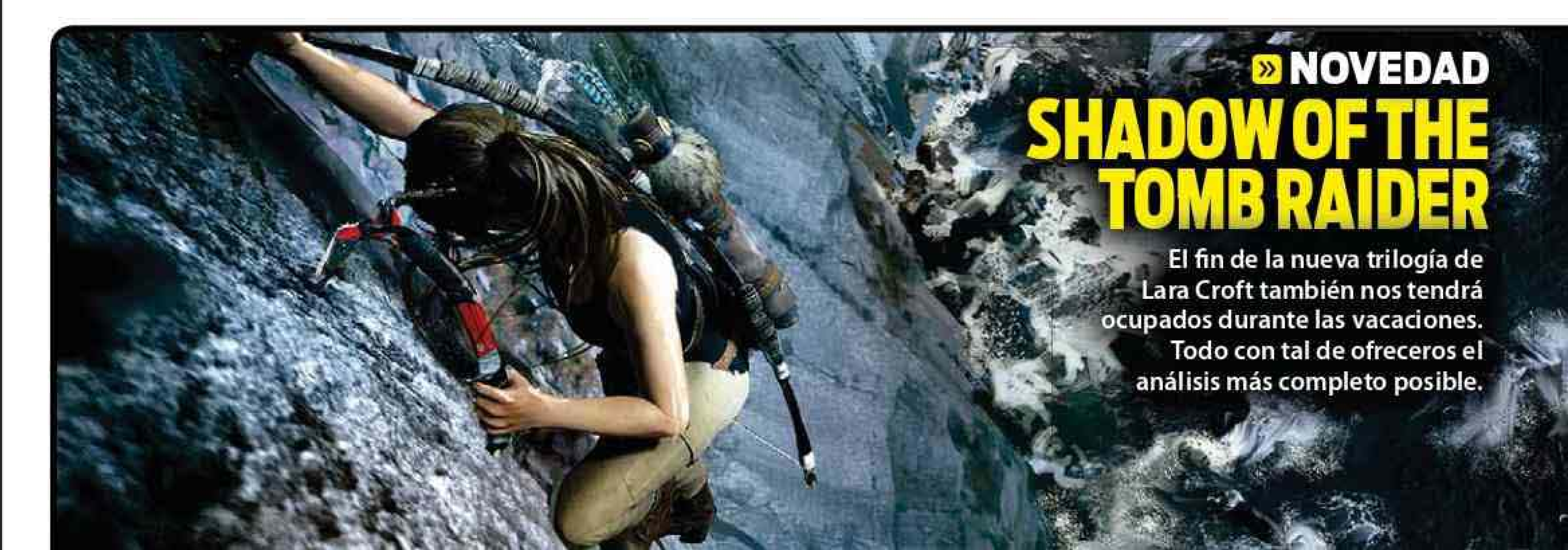
La longeva saga de Ubisoft viajará hasta la antigua Grecia. Llegará el próximo 5 de octubre, así que nada mejor que un reportaje para abrir boca.



» NOVEDAD

NBA 2K19

Por supuesto, no podemos faltar a la cita con la mejor liga de baloncesto del mundo y la nueva entrega de su mejor simulador, que analizaremos a fondo.



» NOVEDAD

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

El fin de la nueva trilogía de Lara Croft también nos tendrá ocupados durante las vacaciones. Todo con tal de ofreceros el análisis más completo posible.



Los 25 SÚPER videojuegos que vienen
SEPTIEMBRE 2018 • Nº 117
SÓLO 1'80€
Gadget & PC
LG G7 ThinQ (y V30)
Huawei P20 Pro
Google Pixel 2 XL
Xiaomi Mi Mix 2S
Apple iPhone X
Sony Xperia XZ2
Samsung Galaxy S9+
Y la mejor cámara-móvil es...
EL DUELO DEFINITIVO
INVESTIGACIÓN GADGET
NUEVOS iPHONE: ASÍ SERÁN
Tres modelos con... ...tres tamaños
¿Un nuevo Watch más grande?
5.8 OLED
6.1 LCD
6.5 OLED
ESPECIAL
Salud y bienestar
Gadgets para dejar de fumar
Monitores de calidad del sueño
Wearables para bebés
Botellas... ¡inteligentes!
Te despierta en el momento oportuno
Oxímetro de pulso
Detecta estrés en el niño
Tecnología
Y TAMBIÉN
El legado de la X
Así serán los nuevos iPhone
Los 25 SÚPER videojuegos que vienen
¿No había 'muerto' el tablet?
MICROSOFT SURFACE GO
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de GRUPO V
www.grupov.es


PREDATOR
LA CAZA HA EVOLUCIONADO
14 DE SEPTIEMBRE EN CINES
EXPERIENCE IT IN
IMAX